Markt&Technik öS 80,- / sfr 9,80 DM 9,80

POWER PLAY

POWER PLAY

SPIELE-SONDERHEFT 4

POWER-TIPS: *Nützliche Hilfen für jedes Programm* ■ **VIDEOSPIELE:** *Top-Module für Super Nintendo und Mega Drive* ■ **AUF EINEN BLICK:** *Alle Tests & Tips* ■ **COMPUTERSPIELE:** *Die besten Programme für Amiga, Atari ST und MS-DOS* ■ **KAUFBERATUNG:** *Ausführliche Spieletests*

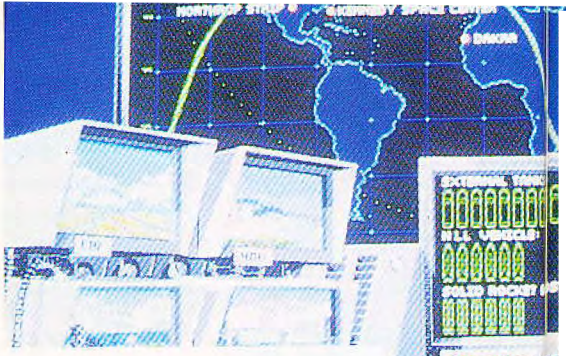
Geschafft!

Geschafft sind nicht nur wir, geschafft ist auch die Arbeit an unserem neuen Sonderheft. Jedes Jahr im Herbst versammelt sich die *POWER-PLAY-Redaktion* vor der großen Wertungsdatenbank und trägt für Euch die besten Spiele der vergangenen zwölf Monate zusammen. Auf den folgenden Seiten findet Ihr deshalb alle Programme, die uns besonders gut gefallen haben und die im oberen Wertungsviertel angesiedelt sind. So seid Ihr vor kostspieligen Fehlkäufen sicher und legt Euer Geld garantiert in hochwertiger Software an. Auf jeder Seite findet Ihr in komprimierter Form alle wichtigen Infos zu den jeweiligen Programmen, inklusive einiger Tips und Hilfen, die Euch den Einstieg erleichtern. Genauere Angaben und Informationen über unser Wertungsschema findet Ihr auf der Seite 7.

In diesem Jahr wird das bewährte *POWER-PLAY*-Testteam durch zwei Gastarbeiter unserer Schwesterzeitschrift *VIDEO-GAMES* verstärkt: Andreas Knauf und Winnie Forster lassen für uns die Joypads glühen und melden sich mit kompetenten Videospielkommentaren. Zum erweiterten Testteam gehört wie immer unsere Chefin vom Dienst (ruhender Pol in der Bildmitte) Ulli Peters.

Viel Spaß beim Stöbern, Schmöckern und Prozentevergleichen wünscht, wie in jedem Jahr, die *POWER-PLAY*-Redaktion.

INHALT



83 Space M+A+X: Wir bauen eine Raumstation im Orbit. ▶

62 Monkey Island 2: Welcher Halsabschneider spuckt am besten? ▲

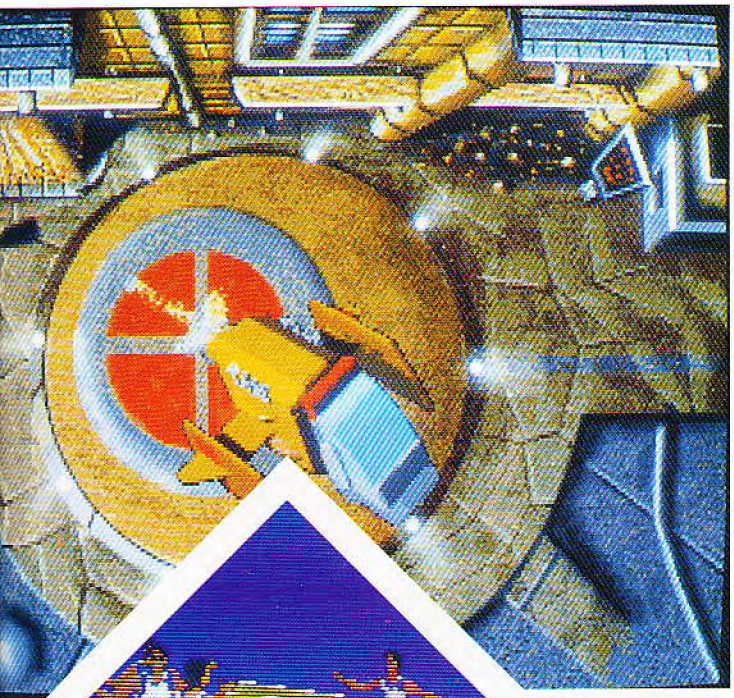
101 Thunder Force 4: Unser Raumer röstet sich einen freien Weg. ▲

Allgemeines

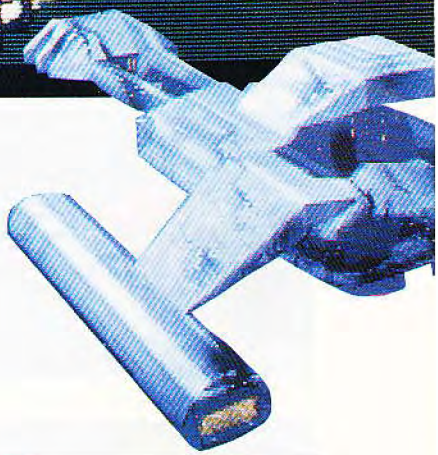
Editorial	3
So bewerten wir	6
Alle Tests auf einen Blick	115
Alle Tips auf einen Blick	118
Impressum	121

Tests

Aces of the Pacific	7
Air Support	8
Amberstar	9
Apydia	10
Ashes of Empire	11
A-Train	12
Aquatic Games	13
Axelay	14
B.A.T. 2	16
Buck Rogers 2	17
Bug Bomber	18
B.C. Kid	20
Castlevania 4	21
Chuck Rock	22
Civilization	23
Conan	25
Crisis in the Kremlin	26
Crusaders of the Dark Savant (Wizardry 7)	27
D-Generation	28
Das schwarze Auge	29
Der Patrizier	30
Desert Strike	31
Dynablasters	32
Eco Quest	33
Epic	34
Eye of the Beholder	35
Eternam	36
Falcon 3.0	38
Final Fantasy 2	39
Fire & Ice	40
First Samurai	41
Formula One GP	42
Gateway to the Savage Frontier	44
Gleylancer	45
Global Conquest	46
Global Effect	47
Go-Simulator	48
Hexuma	50
History Line	51
Indiana Jones 4	52
John Madden Football	53
KGB	54
Leander	55
Legend of Kyrandia	56
+ Legend of Zelda	57
Links 386 Pro	58
Locomotion	59
Lotus 2	60
Lure of the Temptress	61
Monkey Island 2	62
Mystical Ninja	63
NHLPA Hockey '93	64
Nova 9	65
Parasol Stars	66
Pinball Fantasies	67
Populous 2	68
Project X	69
Prophecy of the Shadow	70



60 Lotus 2: Gremlin's Vorzeigerenner gibt Gas. ▲



16 B.A.T. 2: In der schönen neuen Welt der Zukunft. ◀

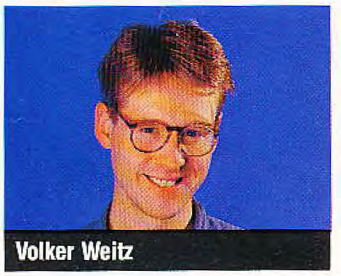
92 Super Dunk Shot: Das Dream-Team ist nichts dagegen. ▶

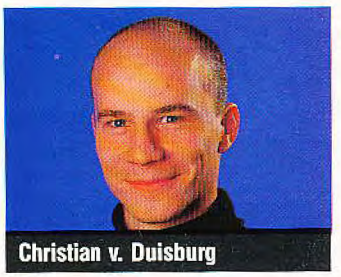
Push Over	71
Quackshot	72
Rampart	73
Robosport	74
Sensible Soccer	75
Shadowlands	76
Sherlock Holmes	77
Siege	78
Silly Putty	79
Sim Ant	80
Sonic the Hedgehog 2	81
Soul Blader	82
Space Max	83
Special Forces	84
Spellcraft	85
Spelljammer	86
Star Trek	87
Starflight	88
Street Fighter 2	89
Super Aleste	90
Super Probotector	91
Super Dunk Shot	92
Super Formation Soccer	93
Super Ghouls'n'Ghosts	94
Super Mario Kart	95
Super Wrestlemania	96
Star Control 2	97
The Dark Queen of Krynn	98
The Perfect General	100
Thunder Force 4	101
Titus the Fox	102
Ultima 7	103
Ultima Underworld	104
Uncharted Waters	105
Video Kid	106
Warsong	107
Warriors of the Eternal Sun	108
Whirlwind Snooker	109
Winter Challenge	110
Wolfchild	111
Wonderboy 5	112
Zool	114

Martin Gaksch

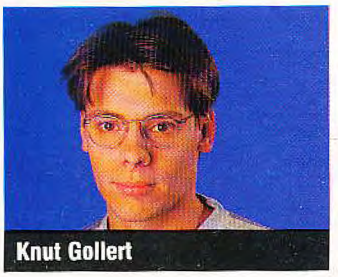
Michael Hengst

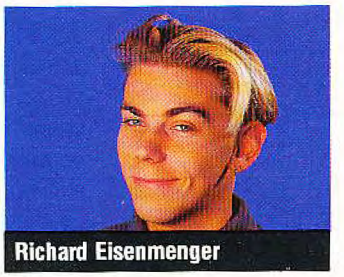
Winnie Forster


Volker Weitz


Christian v. Duisburg

Andreas Knauf


Knut Gollert


Richard Eisenmenger

Test Test Test

Alle 100 Spiele im neuen Sonderheft wurden nach einem festen Bewertungsschema ausgesucht und getestet. Nur die besten Titel des Jahrgangs '92 wurden berücksichtigt.

Ihr könnt Euch sicher denken, daß man bei hundert unterschiedlichen Spielen leicht die Übersicht verliert. Deshalb haben wir ein einheitliches Wertungsystem verwendet. In jedem Fall findet Ihr in einem speziellen Kasten alle wichtigen Informationen auf einen Blick. Im "*POWER PLAY-Steckbrief*" sind folgende Angaben gesammelt:

Hersteller: Name der Firma, die das Spiel entwickelt hat.
Distributor: Name der Firma, die das Spiel in Deutschland vertreibt. Gibt es keinen offiziellen Vertrieb, bekommt Ihr die Spiele meist über einen Importhändler.
Preis: Zirka-Preis, der im Laden verlangt wird.
Genre: Zu welcher Spielegattung gehört dieses Programm (z.B. Actionspiel, Rollenspiel etc.).

Unter diesen Angaben findet Ihr eine Liste aller von uns getesteten Versionen sowie einer Prozentzahl, mit der wir die Qualität jeder einzelnen Version bewerten. Alle Wertungen können sich zwischen 0 und 100 Prozent bewegen, wobei die Wertung 50 den Durchschnitt für das jeweilige Genre kennzeichnet.

Bei allen Bewertungen berücksichtigen wir die Hardwarefähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Laufe der Jahre die einzelnen Computer immer besser werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht. Alle Tests werden natürlich von unserem festen Redakteurs-Team geschrieben. Bei jeder Besprechung findet Ihr ein Bild des Redakteurs, der das Spiel getestet hat. Dieses Bild steht im sogenannten "Meinungskasten", in dem der Tester seine subjektive Meinung über das Spiel beschreibt. Die persönliche Meinung und die Beschreibung des Spielablaufs sind also säuberlich voneinander getrennt.

Da für dieses Sonderheft nur gute Spiele ausgewählt wurden, fällt das Fazit bei allen 100 Programmen natürlich recht erfreulich aus. Trotzdem gibt es oft wichtige Unterschiede von Version zu Version oder bestimmte Mankos, die in den Meinungskästen erläutert werden. Wenn Ihr Fragen habt oder uns sagen wollt, wie Euch das Sonderheft gefallen hat, dann schreibt wie immer an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Wir freuen uns über jeden Brief von Euch.

Adressen

Wer nähere Informationen zu den in dieser Ausgabe getesteten Spielen haben will, wende sich bitte direkt an die jeweiligen Distributoren. Hier sind die Adressen:

Bomico/Laguna
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach

United Software
Hauptstr. 70
4835 Rietberg 2

Rushware
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2

Nintendo of Europe
Babenhäuserstr. 50
8754 Großostheim

Virgin/Sega
Neuer Pferdemarkt 1
2000 Hamburg

Konami
Berner Str. 77
6000 Frankfurt

Acclaim
Friedrichstr. 9
8000 München

Yeno Electronik
Robert-Koch-Str. 12
6108 Weiterstadt/Darmstadt

Zu den führenden Importeuren japanischer und amerikanischer Spielmodule für Mega Drive und Super Nintendo gehören die folgenden Anbieter:

Computershop Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2

CWM-Versand
Schmiedestr. 5
3388 Bad Harzburg

EC Electronics/ECS
Rosenheimer Str. 92a
8000 München 80

Flashpoint
Im Giefenacker 4
5400 Koblenz

Dynatex
Natorper Str. 6
4755 Holzwickede

Galaxy
Plinganserstr. 26
8000 München

Aces of the Pacific

Zwei kriegführende Länder durch den Pazifik getrennt, mehr als genug historisches Material für eine Flugsimulation.

Die Softwareschmiede Dynamix lieferte schon mit *Red Baron* eine historisch angehauchte Flugsimulation ab. Wie es sich für einen Nachfolger gehört, wurde in *Aces of the Pacific* nicht nur die Zeit 30 Jahre weitergedreht, sondern auch das Spiel mit neuen Features gehörig aufgestockt. Die Widmung des Verfolgers verrät gleichzeitig das Szenario, denn als *Aces of the Pacific* werden die amerikanischen Pilotenlegenden umschrieben, die im Kampf gegen die japanischen Invasoren standen. Die Kalifornier beackerten des historische Kampffeld mit penibler Genauigkeit. Das Handbuch vermittelt den Eindruck einer mittelschweren Geschichtschwarte: Grundlagen, Taktik und die Maschinen des Pazifikkrieges werden ausführlich vorgestellt. Wie im Vorgänger entscheidet Ihr Euch zwischen einzelnen Missionen und einer richtigen Pilotenlaufbahn. Zu den Einzelmissionen gehören Trainigsflüge wie der Angriff auf einen Bomberverband oder der Luftkampf mit einem Fliegeras und Missionen, die auf einen echten historischen Hintergrund aufbauen. Könnt Ihr in den Trainingsmissionen jedes Kriterium des Fluges manipulieren, müßt Ihr Euch in der echten Fliegerkarriere den äußeren Umständen beugen. Vor Eurem ersten Freiflug wählt Ihr die amerikanische oder japanische Seite. Je nach Erfüllung Eurer Aufträge werdet Ihr in andere Einheiten versetzt, bekommt Auszeichnungen und Beförderungen. In luftigen Höhen dürft Ihr das Auge auf eine superschnelle Vektorgrafik werfen. Schiffe, Flugzeuge und Gebäude sind hauchfein dargestellt und gleichen den historischen Vorbildern bis auf die letzten Nieten. Erste Ansätze von Bitmap-Grafik komplettieren das realistische Flugbild. Jede Mission wird gespeichert und kann im nachhinein mit einem File-Editor bewundert werden. Eine verunglückte Mission kann aus dem Editor heraus zum Happy-End geführt werden. *cd*

Made in Japan: Jede Maschine hat ein eigenes Cockpit.

Noch dampft die Fabrik frohen Mutes...

...jetzt qualmt sie sehr viel mehr

POWER TIPS

Der Ace fliegt mindestens mit einem Joystick. Wer einmal in den Fluggenuß eines Thrustmasters gekommen ist, wird diesen nicht mehr missen wollen. Bruchpiloten sollten mit einer sorgfältigen Auswahl von Einzelmissionen starten. Eine voreilig begonnene Pilotenlaufbahn findet meist ein frühes Ende. Fliegt Ihr als Staffelführer, denkt an den richtigen Zeitpunkt, um Eure Mannen in den Kampf zu schicken. Für Eure Karriere hat der erfolgreiche Abschluß der Mission, nicht die persönliche Trefferquote Priorität. Knifflig ist der Torpedoabwurf, Eure Maschine sollte bei 100 Fuß Höhe eine Geschwindigkeit von 100 mph haben.

Meine Meinung

Dynamix ist es offensichtlich gelungen, das Flair um die Helden des Pazifiks einzufangen. Durch stimmungsvolle Zwischenbilder, eine kräftige Geräuschkulisse und eine flüssige Simulation kann sich kein Hobbypilot dem Thema verwehren. Zwar sind die Aces im Flughandling etwas anspruchsvoller als der heißgeliebte *Red Baron*, aber trotzdem ließen die Entwickler noch genug Freiraum zum unbeschwerten Herumdüsen in Luft und Historie. Die Anzeigen der Maschinen beschränken sich auf lebenswichtigen Flugdaten, wie Höhe, Geschwindigkeit und Flugrichtung. Triste Luftgondeleien entfallen, da lange Flugstrecken kurzerhand dem Autopiloten übergeben werden. Kurzum die Flugroutine wurde auf ein Minimum gestutzt und das was übrig blieb ist purer Flugspaß. Könnt Ihr auf überflüssigen Technikklamauk verzichten, ist *Aces of the Pacific* die erste Wahl.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Dynamix
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Simulation

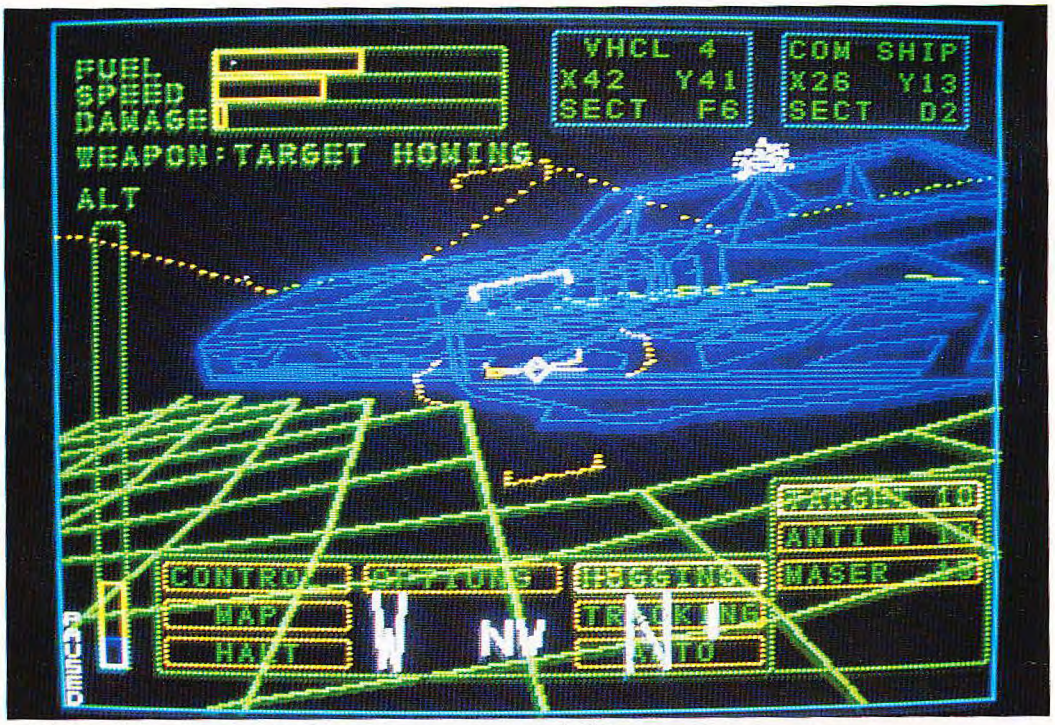
MS-DOS: 86%

Air Support

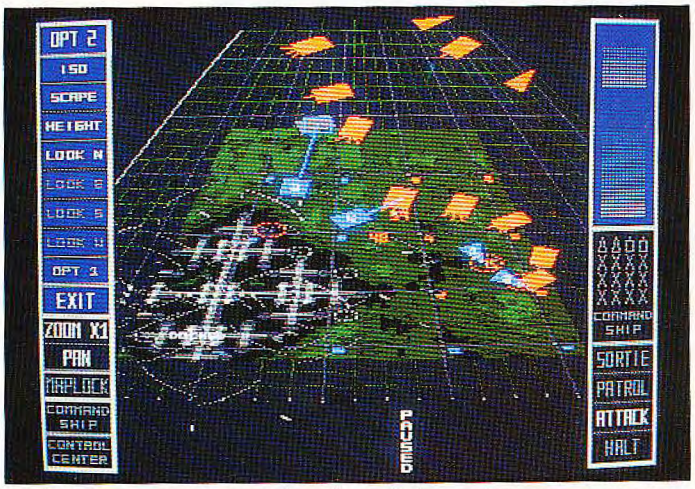
Psygnosis entdeckt die Welt der Strategiespiele: In *Air Support* befehligt Ihr gleich einen ganzen Militärkomplex.

Meine Meinung

Air Support ist an Detailfülle und strategischem Tiefgang kaum zu überbieten und stellt so auch an den Spieler hohe Anforderungen. Zum einen muß der eigene Komplex aufgebaut, gepflegt und ständig gut beobachtet werden, zum anderen warten die mobilen Einheiten auf Befehle und wollen ebenfalls nicht aus den Augen verloren werden. Technisch, grafisch und soundtechnisch auf solidem Niveau (lediglich das Intro protzt) steckt in *Air Support* jedoch ein sehr lang motivierendes Taktikepos vor dem ungewöhnlichem Hintergrund eines Simulators. Lediglich das karge Handbuch enttäuscht: Neben dem Wust an Optionserklärungen muß nach den meist nicht vorhandenen wichtigen Informationen stundenlang gesucht werden. Strategen müssen *Air Support* haben, alle anderen spielen besser Probe.



Militärkomplex voraus: Per Hand andocken ist schier unmöglich.



Die 3-D-Ansicht der Karte sieht nett aus, ist aber am unübersichtlichsten

Menschen sind böse. Krieg gehört zum Menschen wie die Marmelade aufs Frühstücksbrot. In den letzten Jahrtausenden verbrachten die Menschen zweimal so viel Zeit im Krieg als im Frieden. In der Zukunft wird es nicht anders aussehen.

Hier greift *Air Support* ein. Ihr gehört zu den wenigen Kadetten, die Anfang des nächsten Jahrhunderts in die "West Point"-Militärakademie aufgenommen werden. Nun liegt es allein an Euch, den Abschluß hervorragend zu bestehen. Dazu sind im ASBS, dem *Air-Support*-Battle-Simulator, 20 Trainings- und 40 Kriegsmissionen zu meistern.

Ihr befehligt dabei einen ganzen Militärkomplex mit Generatoren, Fabriken, Radarstationen und Raketenabschußsystemen. Ziel ist natürlich die Eliminierung sämtlicher feindlicher Einheiten. In den Fabriken lassen sich dazu vier verschiedene mobile Kampfeinheiten produzieren: Es gibt Panzer, Abfangjäger, Spionagefahrzeuge und Raketenträger. Gesteuert werden Euer Militärkomplex und sämtliche Einheiten mit der Maus. Dabei nimmt Euch der Computer auf Wunsch zum Beispiel die Steuerung der mobilen Einheiten ab. Auf einer Karte lassen sich per Menü alle Einstellungen vornehmen, Befehle erteilen oder "Waypoints" für die Fahrzeuge anklicken. Wer will, darf seine Einheiten, wie in einer Flug- oder Panzersimulation, selbst über die 3-D-Vektorlandschaft steuern. *kn*

POWER TIPS

Da das Handbuch einiges offenläßt, hier lebensrettende Hinweise:

— Einheiten dockt man wie folgt an: Klickt den roten Punkt eines Generators (keine Fabrik!) als Waypoint an. Eure Flieger docken dann automatisch.

— Vorsicht bei Ausfahrten aus den Fabrikhallen. In einer höheren Zoomstufe die Fahrzeuge mit je einem Waypoint bedienen, der in der direkten Verlängerung eines Ausgangsschachtes liegt. Sie fahren mit etwas Glück alle unbeschadet ins Freie und dürfen angreifen.

— Werden Feinde vernichtet, die Zeitbomben an Bord haben, sofort nach Terminierung das Weite suchen. Wer nicht schnell genug ist oder über einen Berg fahren will, kommt nicht fix genug aus der Reichweite der tickenden Bömbchen. Folge: Boom!

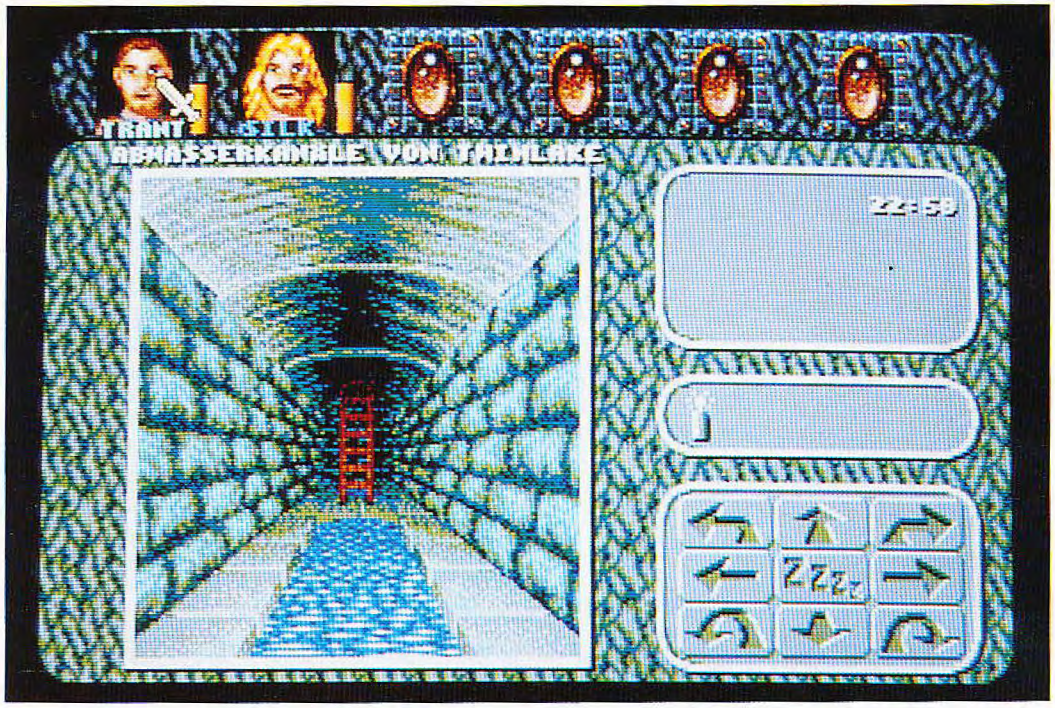
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Psygnosis
Distributor: Psygnosis
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Strategie

Amiga: 78%

Amberstar

Karsten "Ein P!" Köper und die Thalion-Crew beweisen mit *Amberstar*, daß deutsche Rollenspiele im internationalen Standard nicht mithalten können.



Ohne 3-D-Dungeons kommt kein gutes Rollenspiel mehr aus

Bösewichter haben Rollenspieltradition. So auch in Thalions (*Dragonflight*) Neuwerk *Amberstar*. In grauer Vorzeit haben ein paar mächtig weise Magier einen mächtigen Miesling eingesperrt und den Schlüssel weggeworfen. Der Schlüssel — ein Bernsteinsiegel — wurde in 13 Stücke zerbrochen und im ganzen Märchenreich verstreut. Nur leider rührt sich der böse Bube wieder, und kein Mensch weiß, wo sich die 13 Teile des *Amberstars* befinden, denn nur wenn alle Teile beisammen sind, kann dem Übelwicht Einhalt geboten werden.

Ihr startet das Abenteuer mit nur einer Spielfigur. Später wollen sich mehrere (maximal passen sechs Helden in die Party) Charaktere Euch anschließen. Die unterschiedlichen Charaktere gehören nicht nur verschiedenen Rassen, sondern auch Klassen an. Einige der Figuren sind jedoch zu Beginn noch klassenlos. Erst wenn ein solches Partymitglied einer entsprechenden Gilde beitritt, kann der Held später befördert werden, sowie berufsspezifische Fähigkeiten und Gegenstände nutzen.

Gesteuert wird die Heldentruppe über ein Icon-System. Seid Ihr in der Wildniß unterwegs, oder betretet spezielle Räume, wird die Umgebung im Landkartenstil von oben gezeigt. In den zahlreichen Labyrinthen und den Städten wird auf eine 3-D-Sicht umgeblendet. Kämpfe mit Monstern laufen in einem Taktikmodus rundenweise ab. Damit Ihr Euch in den Gängen nicht verlauft, wird eine praktische Übersichtskarte automatisch mitgezeichnet. In den Städte befinden sich nicht nur Gilden und Geschäfte, in denen Ihr Ausrüstung, Nahrung und Zauberformeln kaufen dürft, sondern auch Einwohner die Euch kleine Aufträge erteilen, die besonders belohnt werden. *mh*

Ein feines Automapping erleichtert die Orientierung in den Städten

— Aller Anfang ist schwer: Tragt Euch in die Kriegergilde ein, und säubert die Kanalisation (Vorsicht beim Rattenkönig!).
— Habt Ihr die Katze befreit, lernt Ihr die Sprache der Tiere und könnt den Hund mitnehmen. Zudem wird Euch der Standort der Diebegilde verraten und Ihr könnt Silk in die Party aufnehmen.
— Geht in Euer Haus und plündert alle Kisten.
— NICHT das Gemälde verkaufen, sondern benutzen.

Meine Meinung

In der heutigen Zeit, wo Supersoftwareperlen wie *Wizardry 7* oder technische Wunderwelten à la *Ultima Underworlds* die Rollenspielszene beherrschen, mag Thalions *Amberstar* etwas archaisch anmuten. Allerdings nur auf den ersten Blick — denn Karsten "Ein P" Köper und seine Crew brauchen sich mit Ihrem Spiel nicht hinter der Konkurrenz verstecken. Für Monstermetzler ist *Amberstar* der falsche Tummelplatz. Wer jedoch auf pure Puzzles und eine tolle Story wert legt, ist hier bestens aufgehoben. Grafisch sackt die nur PC-Version gegenüber den Kollegen von ST und Amiga ein wenig ab — das sollte einen echten Fan aber nicht erschrecken. Bleibt zu hoffen, daß sich Thalion mit dem schon jetzt geplanten Nachfolger (*Ambermoon*) ein wenig beeilt und die Fans nicht zu lange warten läßt.

Hersteller: Thalion
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Rollenspiel

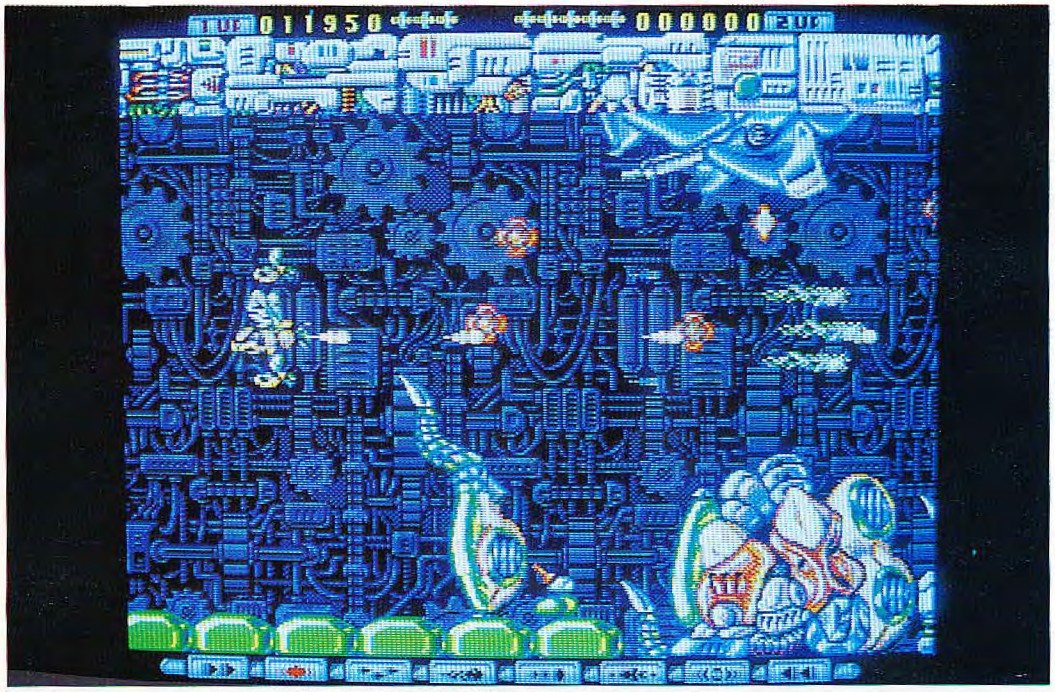
MS-DOS:	83%
AMIGA:	85%
ATARI ST:	85%

Apidya

Die deutsche Spieleschmiede Kaiko beglückte die Actionfans in diesem Jahr mit einem japanophilen Shoot'em-Up: Lasergefechte im Reich der Insekten.

Meine Meinung

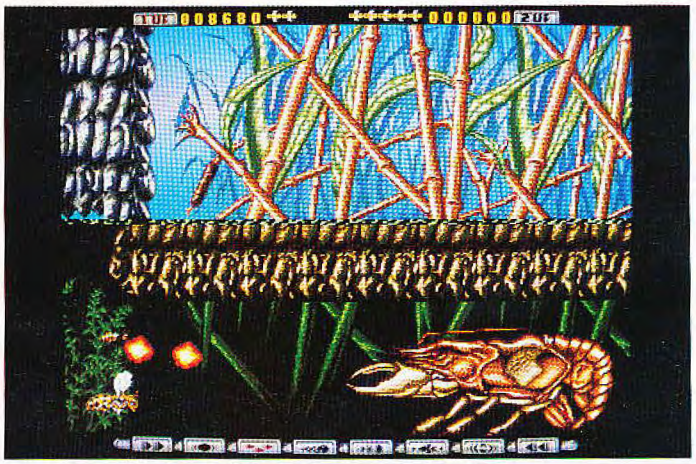
Apidya ist mir auf den Leib programmiert: Ein halbwegs gradliniges Actionvergnügen mit abwechslungsreichen Levels, intelligenten Gegnerformationen und genügend Freiraum für Entdeckungen. Allerdings darf man technisch keine Wunder erwarten: Gerade im (ansonsten vorbildlichen) Zweispielermodus ruckt's doch beachtlich. Davon abgesehen motiviert die sympathisch inszenierte High-End-Ballerei zu immer neuen Ausflügen ins Tierreich. Nicht zuletzt die farbenfrohe und prima gezeichnete Grafik sowie der spektakuläre Sound heben *Apidya* auf den Actionthron. Im Vergleich zum weitaus abgedrehteren *Project X* setzt die deutsch-japanische Coproduktion mehr auf traditionelle Werte. Actionorientierte Amiga-Besitzer müssen auf jeden Fall zugreifen.



Der Techno-Level ist eine willkommene Abwechslung zu den übrigen "Brehm's Tierleben"-Spielstufen

Wenn deutsche Programmierer in ihrer Freizeit japanische Eliteballereien spielen, dann wirkt sich das auf ihr nächstes Projekt aus: Mit *Apidya* stellte Kaiko einen klassischen Ballerfetzer fernöstlicher Machart vor. Von der animierten Hintergrundgeschichte im Japanstil bis hin zum exzessiven Optionmenü präsentiert sich der Horizontal-Scroller schlitzäugig.

In dem Maulwurfshügel verbirgt sich eine Bonuskammer



Geschmackvoll: Die meisten Gegner sind mutierte Insekten

Im Outfit einer wütenden Wespe (ein böser Zauberer hat Schuld) fliegt Ihr durch fünf Levels. Zunächst stattet Ihr dem Ökogarten einen Besuch ab, dann folgt ein Rundflug über den Dorfteich und durch die Kanalisation, bis schließlich ein High-Tech-Level die Endgegnerparade ankündigt. Genregerecht lauern allerhand kleine und große Bösewichte, die oft im Formationsflug anrücken. Manche der erledigten Unholde hinterlassen *Nemesis*-typisch Extrasymbole, die Ihr gegen Waffen eintauschen sollt. Je mehr dieser Blüten-Sprites Ihr sammelt, desto effektiver das verfügbare Extra. Die Auswahl reicht von Satelliteninsekten, kurzzeitiger Unverwundbarkeit und Streuschüssen bis hin zu noch mächtigeren Lasersystemen.

Im Spiel solltet Ihr allerdings nicht nur auf Gegner und Extras achten, sondern auch die übrige Umwelt im Auge haben. So finden sich versteckte Bonus-Level und andere Hilfen, die nur der aufmerksame Naturfan entdeckt. So lauert beispielsweise im Maulwurfshügel zu Beginn des Spiels eine zusätzliche Actionetappe.

mg

POWER TIPS

Um die bestmögliche Bewaffnung der Kampfbiene sicherzustellen, solltet Ihr auf Pause schalten (mit "P"), und dann hintereinander die Tasten U, L, R, D, A, B, B, A drücken. Der Cheat klappt allerdings pro Level nur einmal. Insider dürften bemerkt haben, daß es sich hierbei um eine Variante des typischen Konami-Cheats handelt.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Play Byte/Kaiko
Distributor: Rushware
Preis: 90 Mark
Genre: Action

AMIGA: 80%

Ashes of Empire

Programmier-Oldtimer Mike Singletown schlägt wieder zu: In *Ashes of Empire* seid Ihr als wehrhafter Friedensstifter unterwegs.

Wir leisten Überzeugungsarbeit: Ein Kasernenchef will sich uns anschließen.

Manche mögen's in 3 D: *Ashes of Empire* ist der dritte, wenn auch von der Story und spielerisch komplett unabhängige Teil der bekannten *Midwinter*-Trilogie aus der Programmierfeder des britischen Software-Oldtimers Mike Singletown.

In *Ashes of Empire* schlüpft Ihr in die Rolle eines digitalen Friedensengels, der in naher Zukunft von einem freien (fiktiven) Staatenbund in ein (ebenfalls fiktives) Bürgerkriegsgebiet, in dem sich fünf kleine Länder gegenseitig zerfleischen, geschickt wird, um dort für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Vor dem Start in das Krisengebiet sucht Ihr Euch eine Startprovinz aus, die an die Grenzen des Staatenbundes anstößt. Um nun die Länder zu befrieden, müßt Ihr wahlweise jede Provinz eines Landes auf Eure Seite ziehen, oder zwei Provinzen, sowie das Gebiet mit der Landeshauptstadt befreien. Ein Gebiet gilt als frei, wenn Ihr unter Zeitdruck vier unterschiedliche Aufgaben löst. Da müssen Krankenhäuser und Fabriken gebaut, Kasernen eingerissen und Waffen verschrottet, Soldaten in Friedenskämpfer konvertiert und Minderheiten zu ihrem Recht verholfen werden. Allein keine leichte Aufgabe. Deshalb können, per umfangreichem Gesprächsteil, Einwohner der Provinzen zur Hilfe eingespannt werden.

Detailliert: Die 3-D-Landschaft sieht wahrlich toll aus.

Um von einem Ort zum anderen zu gelangen, gibt's verschiedene Optionen. Entweder braust Ihr an Bord einer halben Hundertschaft verschiedener Fahrzeuge selbst durch die 3-D-Umgebung der Länder oder klickt auf einer zoombaren Karte das Wunschziel an und aktiviert den automatischen "Reise"-Modus. Am Zielort angekommen, wird auf eine Seitenansicht umgeblendet. Per Icons könnt Ihr nun Gebäude betreten, Euch mit den Einwohnern unterhalten, Hilfe aus dem Hauptquartier anfordern und Eure Fortschritte begutachten. *mh*

POWER TIPS — Anfänger sollten auf keinen Fall versuchen, alles selber machen zu wollen. Das geht garantiert in die Hose. Gewöhnt Euch zuerst einmal an die Bedienung der unterschiedlichen Fahrzeuge, denn die Steuerung ist ganz schön knifflig.

— Meistens ist der Wunschansprechpartner gerade nicht in der Stadt, kommt aber bald zurück. Warten lohnt sich.

— Sucht Euch zu Beginn eine möglichst kleine Provinz aus, die sich leichter befrieden läßt.

— Experten sollten auf mehr Risiken eingehen und je Land immer zwei Provinzen sowie die Hauptstadt befreien — das spart jede Menge wertvoller Zeit.

Meine Meinung

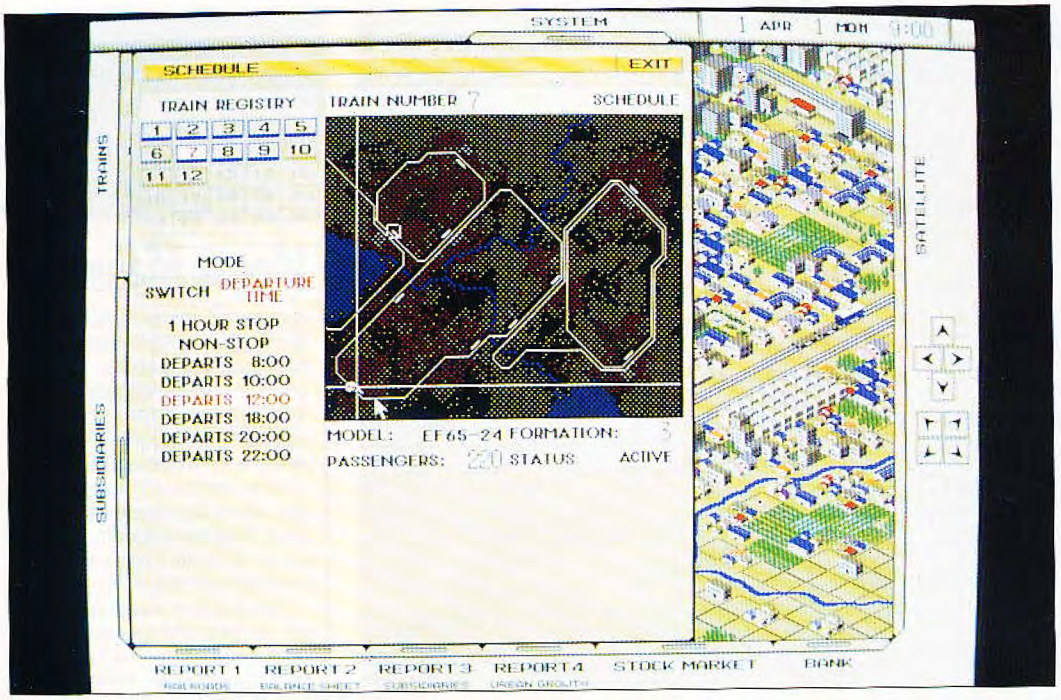
Ashes of Empire ist ein fetter Brocken: Strategen dürften eine ganze Weile an der "Befreiungs"-Aufgabe zu knacken haben. Für Abwechslung im Taktikgetümmel sorgen die zahlreichen Provinzen, die jeweils unterschiedliche Anforderungen an die Spieler stellen. Aber auch Actionfans kommen nicht zu kurz. Während sich Hardcore-Taktiker auf der Landkarte von Ziel zu Ziel hangeln, immer ein Auge auf Warenbestände, rekrutierte Truppen und die Versorgungslage haben, setzen sich triggerfreudige Fans in ein Fahrzeug und brausen auf Feindesjagd durch die sehr gute 3-D-Landschaft. Ganz klar: *Ashes of Empire* ist der bislang beste Teil der *Midwinter*-Reihe.

Hersteller: Mirage
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 110 Mark
Genre: Strategie

Amiga: 82%

A-Train

Maxis geht fremd: Nach Städtebau und Planetendesign dürfen Simulationsprofis eine japanische Eisenbahnlinie aus dem Boden stampfen.



Streckenführung: der Weichensteller bei der Arbeit

Meine Meinung

So schön und ansprechend wird die komplizierte Wirtschaftsthematik nicht alle Tage angeboten. Sowohl Börsenprofis als auch finanzielle Laien kommen voll auf ihre Kosten, denn es hängt alleine vom eigenen Geschmack ab, wie tief man in die Spielmechanismen von *A-Train* eindringt. Modellbauer konzentrieren sich auf ihre Bahnlinien, Finanzhaie spekulieren an der Börse oder schröpfen die armen Mieter. Hat man seinen Teil der Simulation im Griff, wagt man sich langsam an schwierigere Aufgaben. Auch die visuelle Aufarbeitung der Thematik ist hervorragend gelungen: Sobald die kleinen Pixelhäuser in den Himmel streben und die ersten Güterzüge über die Gleise zuckeln, ist die Motivation uferlos. *A-Train* steht als Wirtschaftssimulation ungeschlagen an der Spitze.

Der Rubel rollt: Die Metropole wächst in den Himmel

Das Softwarehaus Artdink hat in Japan den gleichen Kultstatus wie Sierra oder Microprose bei westlichen Computerfreaks. Ihre *A-Train*-Reihe geht bereits in die dritte Fortsetzung — ein Ende der Erfolgsstory ist nicht abzusehen. Grund genug also, sich schnell den asiatischen Lizenzbrocken zu schnappen und für MS-DOS-Rechner umzusetzen. *A-Train* ordnet sich problemlos in die Produktpalette der kalifornischen Ideenschmiede Maxis ein — seit *Sim City* ein Garant für ungewöhnliche Computerunterhaltung.

Im aktuellen Fall steht Ihr an der Spitze einer aufstrebenden Bahnlinie und baut an den Schienen des Fortschritts. Wie beim Microprose-Konkurrenzprodukt *Railroad Tycoon* errichtet Ihr mit bescheidenem Anfangskapital Euer Streckennetz, baut die ersten Bahnhöfe und laßt die Räder rollen. Wer genug Reichtum angesammelt hat, darf sich als Makler und Börsenspekulant betätigen und das Finanzamt betrügen. Mit dem angehäuften Kapital baut Ihr Wohnblocks, Vergnügungsparks oder Golfplätze. So steigen die Grundstückspreise, und das Bankkonto wird dicker und dicker. Wer das Spielgeld weiter gewinnbringend anlegen will, hat die Wahl zwischen 19 unterschiedlich schnellen und starken Zügen. Sobald mehr als eine Lokomotive auf der Strecke ist, heißt es Weichenstellen und Fahrpläne ausarbeiten. Ihr spielt in sechs Szenarios gegen unterschiedlich starke Computergegner. Die isometrische Landschaft seht Ihr von schräg oben, Gleise und Grundstücke werden mit der Maus plaziert und verwaltet. Sobald das Bruttosozialprodukt steigt, wächst unsere Traumstadt wie von Geisterhand in den japanischen Himmel, die Züge tukkern animiert über den Bildschirm, und die Sonne geht auf und unter. Wie es sich für eine gehobene Wirtschaftssimulation gehört, informieren zahlreiche Statistikmenüs und Tabellen über den genauen finanziellen Zustand Eures Industrieimperiums. *vw*

POWER TIPS

Ihr startet das Spiel mit einem kleinen Streckennetz und einem kleinen Bahnhof. Diesen Winzling solltet Ihr sofort abreißen und durch einen großen ersetzen. Bei großen Bahnhöfen baut das Programm nach einiger Zeit eine Straße, die für die spätere Entwicklung sehr wichtig ist. Kleine Bahnhöfe sollte man nur für die Anbindung von Fabriken (s. Güterverkehr) nutzen. In Bahnhofsnähe müssen auf jeden Fall acht bis zehn Felder erworben werden (Real Estate), denn hier werden im Verlaufe des Spiels die Güter abgeladen.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Maxis
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Wirtschaftssimulation

MS-DOS: 82%

The Aquatic Games

Nach zwei Jump'n'Run-Abenteuern schwingt sich James Pond im Jahr der Olympischen Spiele in eine Wasser-, Strand- und Sumpf-Olympiade.

Milleniums erfolgreicher Unterwasser-007 *James Pond* hüpft, nach zwei gefährlichen Jump'n'Run-Aufträgen, in einen zünftigen Hydro-Wettkampf. Mit seinen Freunden, den Aquabats, besteht er die aus acht Disziplinen zusammengesetzten *Aquatic Games*.

Vor dem Startschuß wählt Ihr zwischen drei verschiedenen Trainingslagern und dem Wettkampf mit bis zu drei Mitspielern. Während des Wettkampfes habt Ihr pro Disziplin eine bestimmte Punktzahl zu erreichen, um eine Runde (Disziplin) weiterzukommen. Gesteuert werden die Aquabats mit dem Joystick oder -pad. Je nach Situation wird kräftig gerüttelt (oder Knöpfchen gedrückt) oder gut getimed der Feuerknopf gedrückt.

Die Disziplinen stellen dröge Leichtathletikwettkämpfe lokker in den Schatten: Im "100-m-Splash" wird gegen einen Laubfrosch gerannt, während Ihr in "Klipper Watching" Touristenbälle hinfortköpft, die es auf schlafende Seehundbabys abgesehen haben. Dreispringer kommen in "Hop, Ski and Jump" auf ihre Kosten, Trampolinexperten in "Bouncy Castle". Hier werden Salti und Drehungen gegen Punkte getauscht. "Feeding Time" hingegen dürfte allen Tierschützern gefallen: Ihr überschüttet Fische mit Süßigkeiten und rettet sie so vor den Haken der Angler. In "Shell Shooting" fangt Ihr kleine Muscheln und feuert diese gegen an der Decke hängende Luftballons. Den Abschluß bildet das Einradrennen "Tour de Grass" und das springfroschige Hürdenvergnügen "Leap Frog".

Bei genügend Punkten warten zwei kleine Bonusdisziplinen, in denen Ihr Euch als Weitspringer oder Balljongleur beweisen dürft. *kn*

Im "Bouncy Castle" liegt James auf der Nase

Hier müßt Ihr alle Bälle hinfortköpfen

Als Delphin in der "Tour de Grass"

POWER TIPS — Im 100-m-Splash darf abgekürzt werden: Während Ihr knöpfchenhämmernd oder joystickrüttelnd über die Wasseroberfläche dampft, sollte der geübte Sprinter über das kleine Tierchen hüpfen, das nichtsahnend auf der Wasseroberfläche paddelt. Habt Ihr den Sprung im richtigen Moment gepackt, flattert ein Pelikan hernieder, der Euch am Schlafittchen nimmt und mit hoher Geschwindigkeit in Richtung Ziel trägt. War der Sprintfrosch vor Euch, überholt Ihr diesen auf diese Art und Weise fast immer.

Meine Meinung

James Pond macht als Sportsmann auf dem Amiga und Segas Mega Drive eine hervorragende Figur. Die abwechslungsreichen Disziplinen suchen im Sportspielgenre ihresgleichen und überzeugen mit putzigen Animationen und charmanten Gags. Grafisch geht's auf dem Amiga solide zu, das Mega Drive bietet etwas buntere und fetzigere Hintergründe. Musikalisch ist's das gleiche: Tolle und abgefahrene Musikstücke auf Segas 16-Bitter, technisch unausgereifteren Sound auf dem Amiga. In Sachen Spielspaß nehmen sich beide Varianten nichts: putzige Geschicklichkeitsprüfungen fesseln einige Wochen vor dem Monitor. Doch auch Super-Hydromat James Pond ist vor kleinen Krankheiten nicht gefeit. So vermissen wir schmerzlich einen Zwei-Spieler-gleichzeitig-Modus und eine wirklich innovative Steuerung. Das klassische Rütteln hat in den letzten Jahren erheblich an Reiz verloren.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Millenium/Electronic Arts
Distributor: Bomico/Sega
Zirka-Preis: 90 bis 120 Mark
Genre: Geschicklichkeit

Amiga: 75%
Mega Drive: 75%

Axelay

Die Außerirdischen haben sich verschätzt: Gegen den bis an die Cockpitscheibe bewaffneten Axelay-Kampfraumer haben sie keine Chance.

Meine Meinung

Konami ist immer für eine Überraschung gut: Nach dem brillanten *Super Probotector* macht die japanische Softwareschmiede den Weltraum unsicher. Besonders interessant sind die 3-D-Sequenzen: Die "Tiefe" des Bildschirms wird gut rübergebracht und von grafischen Finessen unterstützt. Dagegen sind die 2-D-Szenen etwas schlechter ausgefallen und beschränken sich auf bewährte Ballerkost. Technik-Freaks werden trotzdem aufschreien. Bei *Axelay* hat Konami so ziemlich jeden Super-Nintendo-Effekt verbraten: Auftauchen des Gegners aus dem Hintergrund, Zerreffekte, bidirektionales Scrolling, Parallax-Ebenen und Spiegelungen. Am imposantesten ist der Endgegner des zweiten Levels: Der Designer, der die Bewegung dieses riesigen Roboters editiert hat, ist reif für den Psychiater!

Unter Wasser greifen Euch Kugelfische und Seeschlangen an

In einigen Levels läuft der 3-D-Chip heiß

Das Illis-Solarsystem ist schon seit langem ein von Katastrophen gebeuteltes System. Auch im Jahr 2100 ist Krawall angesagt: Eine aufmüpfige Alien-Rasse stattet den Planeten einen Besuch ab. Sie planen die Übernahme und die Versklavung aller Lebewesen. Verständlicherweise kann sich die intergalaktische Friedensliga nicht damit abfinden und richtet einen gemütlichen Jäger des gefürchteten Axelay-Geschwaders her. Trotz der alltäglichen Ballerspiel-Story entpuppt sich Konamis *Axelay* als etwas Besonderes: Die Designer ließen es sich nicht nehmen, die Fähigkeiten des Super Nintendo zu demonstrieren. Darum teilten sie *Axelay* in zwei Teile auf: Abwechselnd mit einem gewöhnlichen horizontal-scrollenden Level, geht's in den Bildschirm "hinein". Ihr seht das Spielgeschehen aus einer Perspektive hinter Eurem Gleiter, der à la *After Burner* über die Landschaft saust. Dabei wird der Untergrund vom 3-D-Chip bearbeitet: Ihr fliegt auf Geschütztürme zu und schlängelt Euch durch enge Felsspalten. Am Ende jedes Levels wartet ein besonders abgedrehter Endgegner auf seine Abreibung. Jeder hat mindestens einen fiesen Trick drauf, mit dem er Euch atomisieren will. Euer Raumschiff ist mit drei Waffensystemen ausgerüstet: Laserkanone, Bomben und Raketen. Nach dem Abschluß eines Levels gesellt sich ein neues Spielzeug hinzu, das Ihr auf Wunsch einschaltet. Außerdem habt Ihr drei festinstallierte Schußwaffen an Bord, die Ihr während des Spiels umschalten könnt. Trifft Euch ein Geschoß, verliert Ihr erst eine der drei Waffen; nach dem Verlust aller Waffen kostet's Euch ein Leben. Acht Levels warten auf Euch, dann begegnet Ihr dem Endgegner. Wer sich nicht bedingungslos in die Schlacht stürzt, hat auch mit den drei Continues keine Chance. *ak*

POWER TIPS

Axelay im Schwierigkeitsgrad "Easy" durchzuspielen, ist für ausgebuffte Weltraum-Profis kein Problem. Schwierig wird's auf "Normal" und "Hard", dann warten nicht nur mehr Gegner, sondern auch ein ergänzter Abspann. Wer den Endgegner auch nach Lichtjahren nicht zu sehen bekommen hat, probiert's mit unserem Unverwundbarkeitstrick: Pausiert das Spiel, startet, wartet eine Sekunde und drückt erneut Start. Nun Select, oben, unten, links, rechts, Button Y, B, A, X und Start. Oben links erscheint das Wort "MUTEKI!!!".

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Konami
Distributor: Konami
Zirka-Preis: 130 Mark
Genre: Shoot'em up

SUPER NINTENDO: 86%

B.A.T. 2

Ubi-Softs Science-fiction-Krimi entführt Euch in eine bizarre Zukunftswelt voller Korruption, Terror und Gewalt.

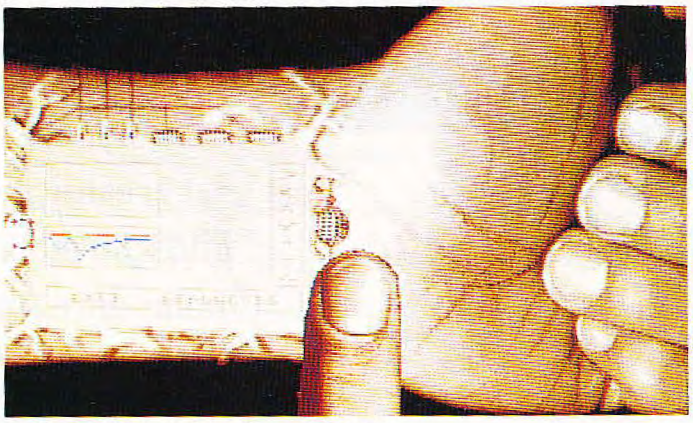
Meine Meinung

Wer bei *B.A.T. 2* ein gradliniges Grafik-Adventure erwartet, wird schon nach einigen Minuten eines Besseren belehrt. Das Spiel ist im gleichen Maße eine Agentenstory als auch eine Lebenssimulation in einer riesigen Zukunftswelt. Seid Ihr einmal ins Spielgeschehen eingetaucht, warten abwechslungsreiche Rätsel, gefährliche Aufträge und jede Menge unerwarteter Handlungsverläufe. Die Mischung aus Rollenspiel, Adventure und Lebenssimulation bietet Spielstoff für Monate. Die Präsentation steht der spielerischen Riesenhaftigkeit in nichts nach: Die elegante VGA-Grafik auf dem PC und die etwas abgespecktere Variante auf dem Amiga, vermitteln ein Cyberpunk-Flair ohnegleichen. Auch musikalisch wird einiges geboten. Die mitgelieferte Soundkarte (PC-Version) bietet Digi-Sound en masse. Adventure-Veteranen werden *B.A.T. 2* lieben, während Neulinge wohl Schwierigkeiten haben dürften, sich an das komplexe Geschehen zu gewöhnen.

Das galaktische Antiterrorkommando "Bureau des Affaires Temporelles", kurz *B.A.T.*, hat wieder alle Hände voll zu tun. Im Jahr 2179 steht die Welt des Planeten Shedishan auf dem Kopf. Die Verbrecherorganisation "Koshan" riß das Monopol über den lebenswichtigen Rohstoff Echiaton-21 auf nicht sehr legale Weise an sich und kontrolliert infolgedessen den gesamten Planeten. Ihr düst als Geheimagent nach Shedishan und erhaltet einen brisanten Auftrag: Aufdecken der Korruptionsaffäre und Eliminierung aller subversiven Elemente in Regierung und Königshaus, um Koshan zu schädigen.

Liebliche Grafiken im Comicstil erfreuen das Auge (MS-DOS)

Staulos: Per Gleiter geht's zu den Geschäftshäusern der Innenstadt



Auch "Bob" ist wieder mit von der Partie

Ihr schlüpft nun in die Sf-007-Rolle und bastelt Euch zuerst den passenden Charakter zusammen. Dieser weist rollenspieltypische Eigenschaften (Kraft, Charisma, Geschicklichkeit etc.) auf, die zu Beginn auch trainiert werden dürfen. Seid Ihr mit Eurem Helden zufrieden, stürzt Ihr Euch ins rauhe Shedishan-Klima. Hier klickt Ihr Euch mit der Maus gemütlich durch die Cyberpunk-Welt und erfüllt die sich im Laufe des Spiels ergebenden Missionen und Aufträge. Per Taxi oder Gleiter gondelt man zwischen den Stadtteilen hin und her, trifft auf Passanten, mit denen getratscht, gehandelt oder auch — wahlweise in Echtzeit- oder Taktikmodus — gekämpft wird.

Mit dabei ist natürlich wieder "Bob", Euer Unterarmcomputer, der schon im ersten *B.A.T.*-Teil behilflich war. Dieser steuert Eure Körperfunktionen und läßt sich natürlich manipulieren. Via Simpelprogrammiersprache läßt sich Euer Körper auf die verschiedensten Situationen vorbereiten und "programmieren". Perfektes Doping ist ebenfalls möglich: Nervenstimulanzien, Infrarotpillen oder Präparate, die zum Beispiel Euer Gesicht verändern, erleichtern das Agentendasein erheblich. *kn*

POWER TIPS

— Zuerst besucht Ihr Sylvia Hadfort im Hotel, drei Bilder hinter dem Bahnhof. Hier bekommt Ihr die Checkkarte und Euren ersten Auftrag.

— Um sich Waffen, Nahrung oder tolle Ausrüstungsgegenstände billig zu besorgen, lohnt sich ein zünftiger Diebstahl. In teuren Läden immer zuerst einen flotten Klau riskieren. Werdet Ihr erwischt, muß gekauft werden. Mißlungene Diebstähle nicht wiederholen, da anfangs auf einen Kampf verzichtet werden sollte. Zudem macht Ihr Euch schnell unbeliebt.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Ubi-Soft
Distributor: Ubi-Soft
Zirka-Preis: 110 Mark
Genre: Adventure

Amiga:	74%
MS-DOS:	76%

Buck Rogers 2 — Matrix Cubed

SSI schickt die Rollenspieler in die Zukunft: mit Science-fiction-Held Buck Rogers in den Weiten des Alls.

Weltraumopi Buck Rogers hat zwar schon 60 Abenteuerjährchen auf dem gebeugten Buckel, eignet sich aber immer noch vortrefflich als Stofflieferant für zukünftige Rollenspiele. *Matrix Cubed* ist schon das zweite Abenteuer um den Comic-Helden und Hansdampf in allen Milchstraßen, das SSI auf die Computerrollenspieler losläßt. Wieder steht der Kampf der letzten aufrechten Terraner gegen den allmächtigen RAM-Geheimbund auf der Tagesordnung. Im aktuellen Fall gehen wir auf die gefahrvolle Suche nach ein paar verschwundenen Spitzenwissenschaftlern. Die klugen Köpfe werkeln irgendwo im Sonnensystem an einer unerschöpflichen Energiemaschine, mit deren Hilfe die Stromversorgung der Rebellen auf Jahre gesichert wäre.

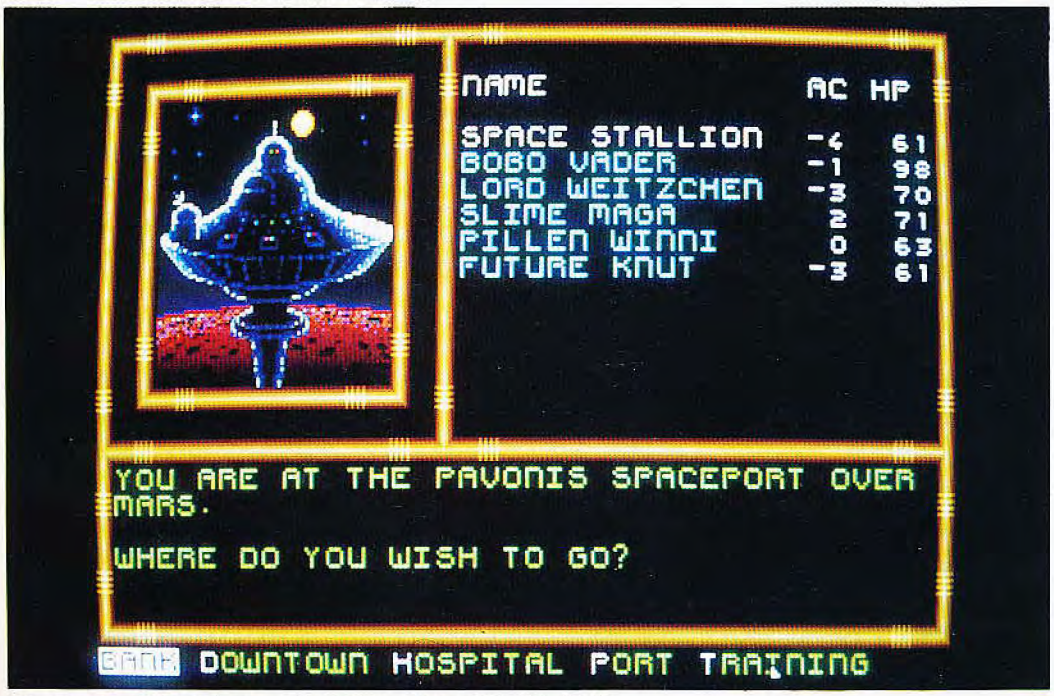
Gesagt, getan: Sechs unerschrockene Astronauten legen die Vakuumausrüstung an und stürzen sich unter Eurer Führung ins Abenteuer. Die Truppe besteht aus sechs unterschiedlichen solaren Rassen, die fünf Berufe (Pilot, Mediziner, Soldat, Ingenieur und Dieb) ausüben dürfen. 50 unterschiedliche Fertigkeiten dürft Ihr trainieren, die entsprechenden Erfahrungspunkte vorausgesetzt.

Wer schon das erste Buck-Rogers-Abenteuer heil überstanden hat, kann die Veteranen in das neue Spiel übernehmen. Wie in den anderen Rollenspielen von SSI seht Ihr die Landschaft aus der 3-D-Perspektive der Party. Größere Entfernungen werden auf Übersichtskarten zurückgelegt. Kämpfe werden, SSI-typisch, rundenweise in einer isometrischen Arena ausgetragen, die Figuren dabei als kleine Icons mit der Maus oder Tastatur über den Bildschirm gesteuert. Natürlich arbeiten die Helden hier nicht mit Schwert und Feuerball, sondern schlagen mit Laser und Granate gegen Aliens und Roboter los. Wie es sich für eine Science-fiction-Story gehört, darf auch ein Raumkampfsystem nicht fehlen. Auch hier lassen Freund und Feind die Laser und Bordkanonen abwechselnd sprechen. *vw*

Meine Meinung

Wie nicht anders zu erwarten, legt SSI auch im zweiten Teil der Abenteuer um Buck Rogers ein solides Rollenspiel hin. Das bewährte, inzwischen leicht antiquierte Spielsystem läuft noch einmal zur Höchstform auf. Zusätzlich sorgt die originelle Science-fiction-Story für Abwechslung. Raumheld Buck schickt uns von Miniauftrag zu Miniauftrag, die alle im Schwierigkeitsgrad schön kontinuierlich steigen. Zwischen den Abenteuern dürfen wir uns in saftigen Raumgefechten austoben oder im Asteroidenkaufhaus eine bessere Ausrüstung zulegen. Wer das bekannte Spielsystem über die Jahre liebgewonnen hat, kommt auf seine Kosten. Neulinge werden sich über die erfrischende Hintergrundgeschichte und den sehr moderaten Schwierigkeitsgrad erfreuen.

Alle Kämpfe werden von schräg oben gezeigt



Unterwegs mit Buck Rogers: Die Welt der Zukunft in 3-D-Grafik

POWER TIPS

Laßt Euch durch die scheinbare Fertigkeitenfülle nicht irritieren. Nicht jeder Skill ist wirklich wichtig. Sicher kann es nicht schaden, wenn alle in "First Aid" und "Treat Wounds" ausgebildet sind. So werden die Wunden nach den Gefechten schnell geheilt. Auch ein Charakter, der sich gut in "Bypass Security" und "Programming" auskennt, ist für den Erfolg des Unternehmens überaus wichtig.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: SSI
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Rollenspiel

MS-DOS: 79%

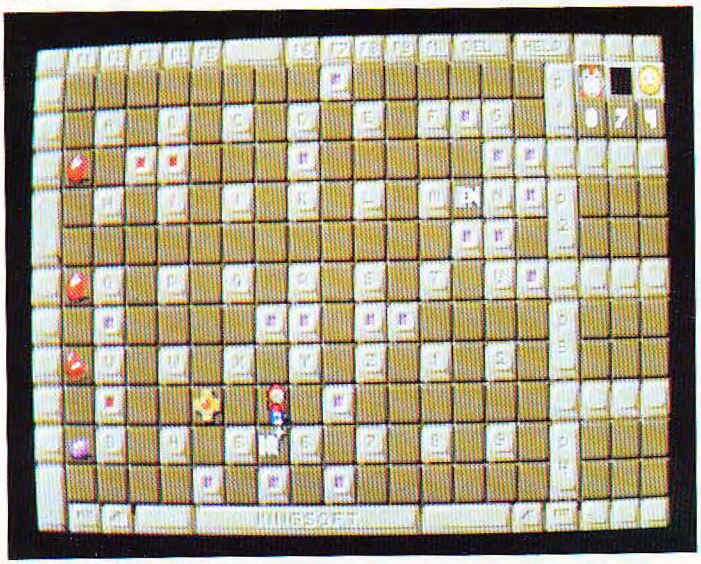
Bug Bomber

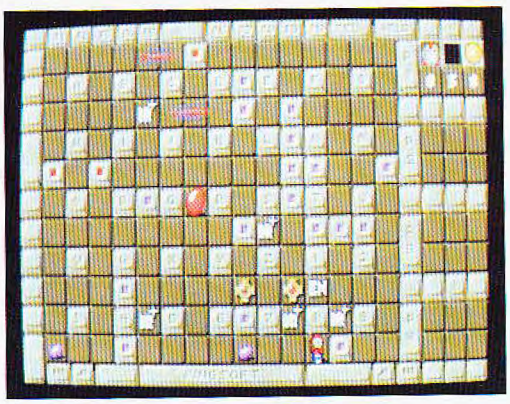
Multi-Player-Spiele waren 1992 sehr gefragt. Kingsoft leistete seinen Beitrag mit dem *Bug Bomber*-Szenario.

Alarm! Computerviren und Programmfehler machen sich im Hauptspeicher Eures Computers breit und richten allerhand Schaden an. Um die gefährlichen Biester von ihrem Vorhaben abzubringen, transferiert Ihr Euch als Sprite in den Computerspeicher und bekämpft mit kleinen Hilfsprogrammen und Virenentfernern die Störenfriede in zahlreichen schwerer werdenden Levels.

Das *Bug Bomber*-Labyrinth stellt den Speicher aus der Vogelperspektive dar. Ihr materialisiert Euch in der oberen linken Ecke und seid von nun an auf Euch gestellt. Während nach und nach die Virensprites näher kommen und sich reichlich vermehren, bahnt Ihr Euch einen Weg durch das Labyrinth, legt hier und dort eine Bombe, um den Weg freizusprengen, und hinterlaßt bedrohliche Minen, die natürlich nur auf Viren reagieren. Zusätzlich könnt Ihr aber — so witzig es klingt — Eier legen. Die Größe und Anzahl der Eier ist von Eurer Energie abhängig, die nie auf Null sinken darf. Aus den Eier schlüpfen nach einiger Wartezeit weitere Hilfsprogramme; je größer das Ei war, desto mächtiger ist das Programm. Da gibt es gefräßige Antikörper, verrückt gewordene Spraydosen und massive Panzer. Jedes Programm hat seine Spezialität, der es nach bestem Wissen und Gewissen nachgeht. Wie intelligent es dabei vorgeht, hängt von einem weiteren Wert ab, der Intelligenz, mit der Ihr das Ei ausstattet. Die Regel ist einfach: Je mehr Intelligenz-Boni Ihr im Labyrinth gesammelt habt, desto einfacher erlegen Eure Programme die Viren. Auf ähnliche Weise kommt man auch wieder zu frischer Energie. Das wichtigste Spielelement bei *Bug Bomber* ist allerdings die Multi-Player-Option. Bis zu vier Spieler können gegeneinander oder miteinander gegen den Computer spielen. Dabei erscheinen die Sprites jeweils in den vier Ecken des Labyrinths, der eigentliche Spielverlauf mit Minen- und Eierlegen ändert sich nicht. *ri*

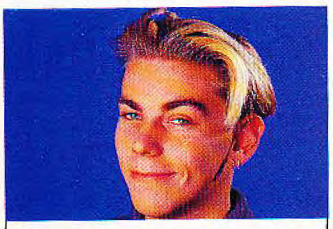
Die lilafarbenen Sprites sind die Computerviren, die übrigen gehören zu Eurer Armee





Frisch eingetroffen: Die ordentlich umgesetzte MS-DOS-Version macht genausoviel Spaß wie das Amiga-Vorbild

Mit Taktik und Geschick müßt Ihr die Computerviren bezwingen



Meine Meinung

Bug Bomber ist ein solides Multi-Player-Spiel mit leichten Neigungen zu Suchterscheinungen. Der Einstieg in die komplizierte Eierlege-Steuerung mag zwar etwas dauern, dafür sind die einzelnen Spielelemente, wie Sprite-Geschwindigkeiten und Bonusfelder ideal aufeinander abgestimmt, um ein faires Spiel zu ermöglichen. Bei Multi-Player-Spielen müssen sich die Programmierer schon viel Mühe geben, ein schlechtes Spiel zu schreiben, denn der Hauptspaß liegt an der lebhaften Kommunikation *vor* dem Computer. Trotzdem oder vielmehr gerade deshalb eignet sich *Bug Bomber* sehr gut zum Ausfechten von Meinungsverschiedenheiten.

Aber das Kingsoft-Spiel macht auch alleine Spaß. Etwas mehr Abwechslung in den höheren Levels hätte zwar nicht geschadet, aber zum taktischen Abreagieren ist eine kleine Virenjagd ab und zu genau das richtige.

POWER TIPS

Die beste Waffe bleiben auf jeden Fall die Panzer. Brütet soviele von den Dingern, wie es geht. Achtet aber auf Eure Energie; wer zuviel Eier legt, geht schnell drauf. Probiert verschiedene Sachen aus. Beispiel: Sperrt Euch durch Blöcksetzen ein, legt viele Rieseneier und wartet, bis die Panzer ausschlüpfen. Mit einer gut plazierten Bombe befreit Ihr Eure Artillerie, die nun einen Blitzangriff startet.

Wenn Ihr mit mehreren Leuten spielt, bildet verschiedene Teams. Eine Runde Mensch-ärger-Dich-nicht ist nichts dagegen.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Kingsoft
Distributor: Kingsoft
Zirka-Preis: 70 Mark
Genre: Geschicklichkeitsspiel

AMIGA	76%
MS-DOS	76%

B.C.Kid

Auf der P.C.Engine machte sich *B.C.Kid* bereits einen Namen. Factor 5 programmierte eine Amiga-Umsetzung.

Meine Meinung

Die japanischen Erfinder von *B.C.Kid* haben sich selbst übertroffen an Originalität, Spielwitz und Abwechslung. Langatmige Strecken sind in den vielen Levels so gut wie nie vorhanden — ständig kommen neue Gegner oder Geschicklichkeitsproben auf *B.C.Kid* zu.

Das deutsche Programmierteam Factor 5 (von HudsonSoft für die Adaption beauftragt) hat die vielen Details des P.C.Engine-Originals perfekt umgesetzt; alle grafischen und spieltechnischen Gags und Feinheiten inklusive. Besonders niedlich sind auch die Obermotze geworden: Im ersten Level müßt Ihr einen Dinosaurier mit einer Gehirnerschütterung aus einem bösen Bann befreien. Ein Bonus von Factor 5 ist die Steuerung: Wer ein Joypad mit mehreren Feuerknöpfen sein eigen nennt, kann es anschließen und konsolentypisch mit zwei Feuerknöpfen spielen. Im gesamten Genre der Jump'n'Runs schneidet *B.C.Kid* hervorragend ab.

Factor 5 gelang mit *B.C.Kid* eine geniale Umsetzung der berühmten Bonk-Abenteuer (AMIGA)

In *B.C.Kid* schlüpft Ihr in die Rolle eines niedlichen kleinen Neandertalers, der in seiner Steinzeitwelt verzweifelt nach Nahrungsmitteln sucht. Ihr verfolgt das Jump'n'Run-Geschehen ständig von der Seite und steuert das kleine glatzköpfige Sprite durch fünf verschiedene Welten, die wiederum aus 16 kleineren Level-Abschnitten bestehen. *B.C.Kid* kann laufen, springen und schwimmen, je nach vorgegebenem Terrain. Trifft der kleine auf ein Hindernis, wie z.B. Hügel oder riesige Pflanzenranken, stellt er sein kräftiges Gebiß unter Beweis und nagt sich an der Oberfläche nach oben. *B.C.Kid* begegnet so ziemlich allem, was die Steinzeitwelt zu bieten hat: riesige kurzsichtige Vögel, Hunde mit Sonnenbrillen und tanzende Kakteen. Eine Berührung mit ihnen zieht dem Neandertaler ein bißchen Energie ab, die in Herzchenform am linken Bildschirmrand angezeigt wird. Findet *B.C.Kid* einige Lebensmittel, steigt diese Energie zum Glück wieder. Doch um es gar nicht erst dazu kommen zu lassen, ist Verteidigung mittels Angriff angesagt. *B.C.Kid* ist ein richtiger Dickschädel und als solcher kann er auch prima mit dem schweren Ding auf dem Hals zuhauen. Besonders hartnäckige Gegner werden in einem Kamikaze-Head-Crash bezwungen: Ein Sprung in die Luft und Kopf voraus auf den Bösen herab. Ein besonders leckeres Extra sind riesige Saurierkeulen — die sind nämlich so scharf gewürzt, daß das Helden-Sprite *B.C.Kid* rot anläuft und in seiner Raserei die Feinde gleich doppelt so wirkungsvoll umnietet. *ri*

Im Sauriermagen geht's heiß her

POWER TIPS

Auf orangefarbene Blumen solltet Ihr den Kamikaze-Head-Crash anwenden. Oft springt dabei ein leckeres Stück Obst oder Gemüse heraus.

An vielen schwer zu erreichenden Stellen sind die dicksten Keulen versteckt. Wandert einmal ein bißchen in den Wolken herum. Es lohnt sich auf alle Fälle.

Der erfahrene Spieler verbringt mehr Zeit mit dem gründlichen Erforschen der Levels, um die vielen geheimen Bonus-Levels zu erforschen. Im *B.C.Kid* wimmelt es nur so davon.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Hudson Soft
Distributor: UBI-SOFT
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Geschicklichkeit

AMIGA 85%

Castlevania 4

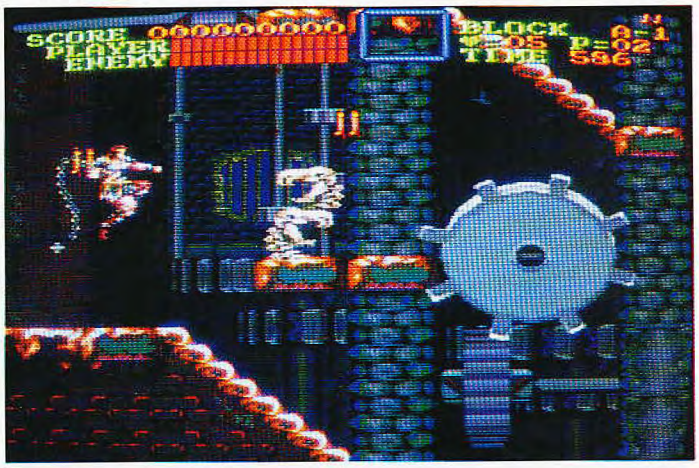
Konami entführt Euch in die Gruft der blutrünstigen Vampire: Besiegt den bösen Graf Dracula und rettet die Menschen.

Dracula, seines Zeichens Fürst der Dunkelheit, hat lange genug in seinem Grab gehockt — langsam bekommt er wieder Durst. Christopher Belmont traut seinen Augen nicht: Eines nachts entführt die zwei Meter große Fledermausgestalt seine Freundin, obwohl er ihm noch zu NES-Zeiten den Holzpflock ins Herz gerammt hatte. Sofort schnappt sich Belmont die verstaubte Vampirpeitsche und macht sich auf, die vor ihm liegenden Wälder, Berge, Täler und Flüsse zu überwinden. Sein Ziel ist die bedrohsame, droben auf dem Berg thronende Burg des Grafen. Ihr lauft von links nach rechts und werdet von befiederten Ungeheuern, knochenwerfenden Skeletten, miesgelaunten Untoten und fleischfressenden Pflanzen angegriffen. Überall lauern Gefahren: Felsschluchten, Moore und herabfallende Steinbrocken. Wenn Ihr an eine enge Felsspalte gelangt, geht Ihr geduckt weiter; außerdem schwingt Ihr Eure Peitsche geschickt um die aufgehängten Haken, um auch weite Abgründe zu überwinden. Die Feinde revanchieren sich mit dicker Haut: Nur mit vielen Peitschentreffern schickt Ihr sie zurück in den Sarg. Schneller geht's mit den Extrawaffen: Bumerang, Speer, Messerchen oder Uhr, die den Spielablauf kurz anhält. Die Extras sind in den herumhängenden Kerzen versteckt. In denen stecken auch längere Peitschen, Hähnchenkeulen (Energie), Geld, Extraleben, Herzen und magische Flaschen. Je mehr Herzen Ihr habt, desto öfter könnt Ihr die Extrawaffen einsetzen. Wie bei allen Folgen der *Castlevania*-Saga stecken hinter manchen Steinen Geheimräume mit wertvollen Inhalt. Hier solltet Ihr unbedingt Rast machen und Eure Habe aufstocken. Wer genug hat vom Tanz mit den Vampiren, bekommt ein Paßwort zum weiterspielen bei seiner nächsten Geisterbeschwörung. *ak*

Meine Meinung

Super Castlevania 4 ist genau das richtige für Vampirfans, die schon immer mal ein bißchen Blut schlecken wollten. Hier spritzt es am laufenden Band: Zombies zerbersten und Vampire zerfallen zu Staub. Leider ist die Grafik etwas grob und lange nicht so pompös wie die des Genreverwandten *Super Ghouls'n Ghosts* von Capcom. Dafür stimmt die Atmosphäre: Blut rinnt aus den Wänden und Knochen fliegen durch die Luft. Die Gruseltour wird von angenehmer Musik begleitet, die entfernt an den orchestralen Soundtrack von *Actraiser* erinnert. Spielerisch bewegt sich *Super Castlevania 4* auf sehr hohem Niveau: Vor allem die Idee, an der Peitsche festgeklammert durch die Lüfte zu segeln, garantiert Abwechslung. *Super Castlevania 4* bietet alles, was Ihr von einem packenden und actiongeladenen Jump'n'Run erwartet — gespenstisch, gruselig, gut!

Gruselgruft: Bei Super Castlevania 4 kämpft Ihr mit einer Peitsche gegen Untote



In den Kerzen stecken Extras, die Drachen solltet Ihr vernichten

Dracula greift Euch mit Feuerkugeln an, die über den Boden schweben. Wenn er erscheint, springt Ihr gerade nach oben und schlagt zu. Dann schlagt Ihr die Feuerkugeln kaputt. Dracula schießt nun aus seiner Hand, die Ihr ebenfalls wegpeitscht. Zum Schluß ruft der Fürst seine Feuergeister, über die Ihr springt. Schlagt sie nicht, damit Dracula die anderen bei sich behält. Kurz vor dem Exitus verwandelt sich der dunkle Herr in ein Skelett: Springt hoch und peitscht auf seinen Kopf. Danach sofort in eine der Lücken stellen.

Hersteller: Konami
Distributor: Konami
Zirka-Preis: 130 Mark
Genre: Jump'n'Run

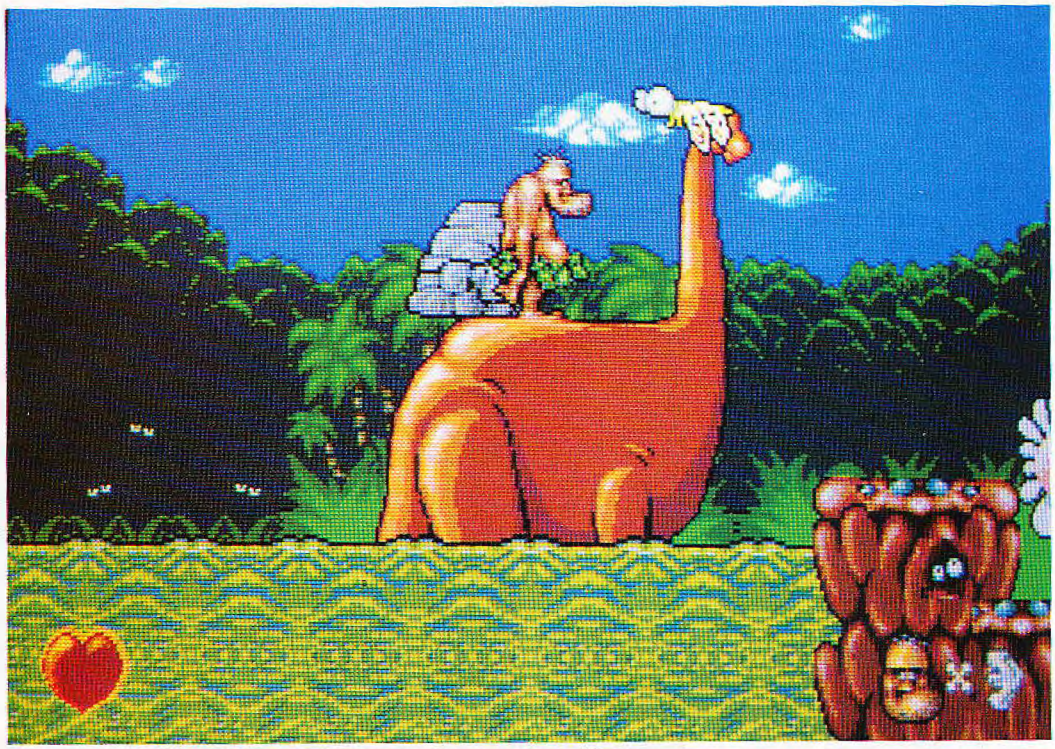
Super Nintendo: 80%

CHUCK ROCK

Höhlenmensch auf Abwegen: Geleitet Euren steinzeitlichen Recken durch das Land der aufdringlichen Dinosaurier.

Meine Meinung

Mit *Chuck Rock* startet Virgin ein hemmungsloses Attentat auf Eure Lachmuskeln. In jeder Höhle und auf jeder Plattform ist mindestens ein Gag versteckt. Besonders viel Mühe haben sich die Gag-Designer mit Euren Beförderungsmitteln gegeben: Die einen fliegen Euch durch die Lüfte, andere blicken bei der Seeüberfahrt mürrisch drein. Chuck sieht trotz seines "mißlungenen" Körperbaus liebenswert aus und überrascht mit seinem agilen Bierbauch, den er bei Bedarf wirkungsvoll von sich streckt. Zum gelungenen Spieldesign gesellt sich schöne, flüssig scrollende Grafik. Im Gegensatz zur Master-System-Version gibt's auch die passende Musik, die zum Spielwitz beiträgt. Auch die Steuerung ist gegenüber der 8-Bit-Variante aufgepeppt worden und nicht mehr so träge. Was aber zählt: Bei *Chuck Rock* bekommt Ihr mehr zu lachen als bei jedem anderen Spiel!



Höhlenmensch Chuck Rock überwindet den See per Saurierfähre

Chuck Rock ist ein Höhlenmensch mit Lendenschurz, fliehendem Kinn und dickem Bauch. Auch zu seiner Zeit gab's schon fiese Bösewichte, die sich Frauen schnappten und verschleppten. Gerade eben mußte Chucks Freundin dran glauben — was sie mit dem holden Weib vorhaben, verraten wir aus Pietätsgründen nicht. Bevor die Unsittlichkeit geschieht, tritt Chuck auf den Plan und streift durch steinzeitliche Levels auf der Suche nach seiner Freundin. Dabei greifen ihn Flugsaurier und Echsen an, die Ihr entweder im Sprung per Fußkick oder mit einem gekonnten Bauchvorstrecken-Trick erledigt. Es gibt aber auch Tiere, die Euch behilflich sind: Weckt den träumenden Flugsaurier und er fliegt Euch auf einen anderen Felsen, redet dem dicken Wasservieh gut zu und es transportiert Euch durch den Fluß zum anderen Ufer. Manchmal passiert's sogar, daß Euch ein kleines Mammut von der einen auf die andere Plattform nießt. Am Ende jedes Levels wartet der ungeduldige Obermotz auf eine Tracht Prügel. Obwohl die Endgegner lustig aussehen und sich amüsant gebärden (einer wirft mit Schneebällen), ist für jeden eine präzise Taktik erforderlich, die Ihr erstmal ausknobeln müßt. Außerdem kann Chuck schwere Steine aufnehmen und durch die Gegend schleppen. Damit deckt er zum einen seinen Kopf gegen Attacken von oben, zum anderen wirft er den Felsen auf nahende Gegner. Zuviel schleppen solltet Ihr aber nicht, da sich Chuck mit dem Stein in der Hand langsamer bewegt. Lebensenergie und Nahrungsmittel sammelt Ihr ebenfalls. *ak*

Sauerstoffmangel oder Langeweile?

POWER TIPS

Chuck Rock ist nicht nur witzig, sondern auch relativ einfach. Wichtig ist, daß Ihr möglichst immer einen Stein mitführt. Am besten, Ihr schultert einen kleinen, da Ihr mit den großen langsam und schwerfällig seid. Der Stein hat viele Vorteile: Schutzschild gegen Angriffe von oben, Wurfgeschoß, Kletterhilfe und Katapultfutter. Der geschützte Bösewicht am Ende des Spiels erledigt sich von selbst: Wenn Ihr den grünen Dinosaurier in Boxershorts k.o. geschlagen habt, begräbt er ihn unter sich.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Virgin Games
Distributor: Sega
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Jump'n'Run

MEGA DRIVE: 79%

Civilization

Die Entwicklung der Menschheit: Bei *Civilization* entscheiden Eure strategischen Handlungen über das Schicksal der Erde.

Ein Weltreich entsteht: Mit dem richtigen Mausklick erfinden wir das Rad

Taucht der Name Sid Meier als Spieldesigner auf, darf man von dem Programm einiges erwarten. Dem ideenreichen Mitbegründer von Microprose verdanken wir schließlich solche Softwareperlen, wie *Railroad Tycoon*, *Gunship* oder *Pirates*. Auch *Civilization* sprüht von witzigen Einfällen, originellen Spielelementen und unverbrauchten Ideen. Als Häuptling und Lenker eines kleinen Volksstammes steuert Ihr dessen Geschicke über einen Zeitraum von über 6000 Jahren. Spielfeld ist in jedem Fall eine unbekannte Welt, die erst im Laufe der Geschichte von Euch entdeckt wird. Gebiete, die noch nicht von Euren Siedlern, Diplomaten, Händlern oder Soldaten besucht wurden, bleiben erst einmal im Dunkel der Geschichte und des Monitors. Ihr startet das Spiel mit einer kleinen Nomadentruppe, die irgendwo auf Euren Wunsch seßhaft wird und eine kleine Siedlung gründet. Diese Siedlung ist im günstigsten Fall die Keimzelle eines globalen Imperiums. Es kann aber auch passieren, daß diese Siedler schon bald von einem der Computergegner überrannt werden und Ihr das Spiel verliert. Es liegt an Euch und Euren Menüentscheidungen, daß dieser Fall nicht eintritt. Ihr allein bestimmt, wie die Siedler sich entwickeln. Vorsichtige Naturen stellen z.B. eine Miliztruppe auf, um die Heimatstadt zu verteidigen, Bauern legen Felder an, Händler schicken Karawanen in unbekannte Gegenden, Diplomaten verhandeln mit anderen Stämmen. Gespielt wird in Runden, die jeweils zehn Jahre simulieren. Jede Einheit wird dabei von Euch einzeln als Icon über eine Landkarte geführt. Im Laufe der Jahre und unterstützt von Euch werden neue Erfindungen gemacht, und die Zivilisation entwickelt sich. Zahlreiche Tabellen und eine komplette Enzyklopädie informieren über die Fortschritte des Volkes. *vw*

Die Vorräte einer Stadt im Überblick

Die erste Stadt möglichst früh errichten, damit die Gegner keinen Entwicklungsvorsprung erhalten. Jede Stadt zunächst mit einer Militäreinheit sichern. Anschließend zwei Siedlereinheiten bauen. Die erste baut an einer anderen Stelle eine neue Stadt, die zweite legt Felder und Straßen in der nahen Umgebung der Heimatstadt an. Entdeckt Ihr einen Gegner in der näheren Umgebung, ist es ratsam sofort anzugreifen.

Meine Meinung

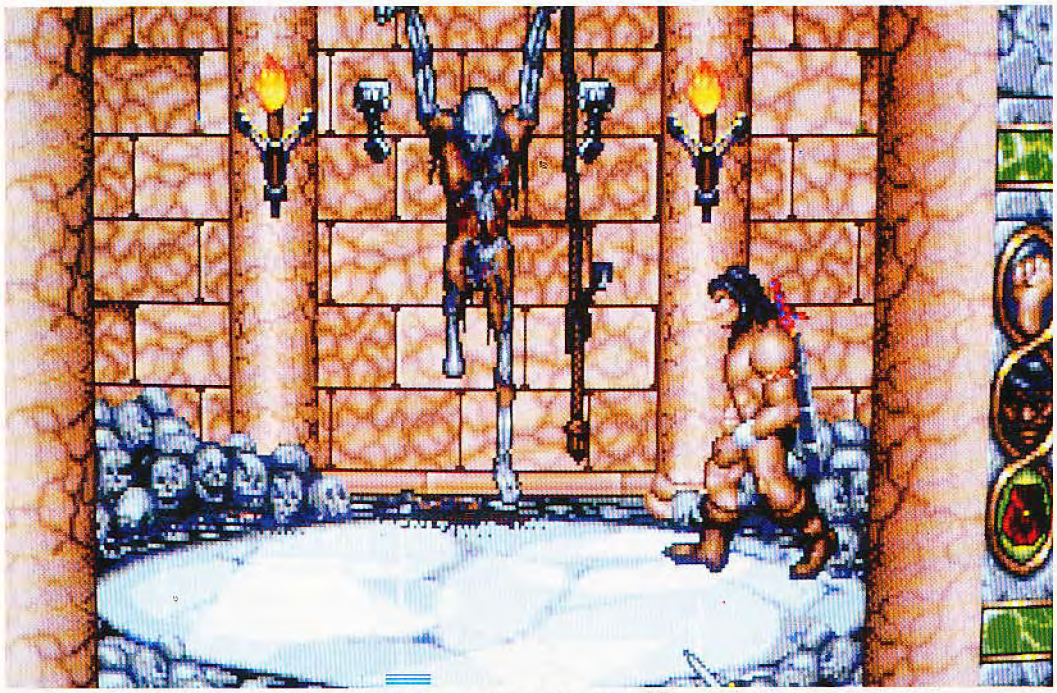
Civilization läßt dem Computerstrategen größtmögliche Freiheit. Der eigenen Phantasie und Kreativität sind dabei fast keine Grenzen gesetzt. Ihr könnt ebenso ein friedliches Händlervolk, das mit den Nachbarn durch sichere Verträge verbunden ist, entwickeln als auch aggressive Söldner, die alles überrennen. Diese große Flexibilität im Spielablauf sichert Motivation über Monate und Jahre. *Civilization* ist ein Spiel, das man immer mal wieder lädt, um eine neue Strategie auszuprobieren. Durch die geschickte Schwierigkeitsabstufung werden auch anspruchsvolle Strategen langfristig gefordert. Die unterschiedlichen Computergegner sitzen uns im Nacken und motivieren dauernd zu neuen Heldentaten und Winkelzügen. Einzig ein Zweispielermodus fehlt noch zum vollen Glück.

Hersteller: Microprose
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Strategie

MS-DOS:	88%
Amiga:	88%

Conan the Cimmerian

Muskeln machen Mut: Fantasy-Star Conan läßt auch auf heimischen Monitoren sein Schwert auf fiese Monster klatschen.



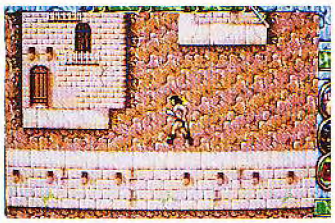
Gruselig: In den verlassenen Kammern des Tempels von Shadizar hängen unzählige Opfer

Conan ist uns spätestens seit Arnold Schwarzeneggers Fantasy-Epos ein Begriff. In *Conan the Cimmerian* kämpft Ihr Euch durch ein Abenteuer und haut Dieben, Monstern und Obermotzen reihenweise die Birne ab.

Zu Beginn war alles friedlich. Conan lebt mit seiner hübschen Frau in einem niedlichen Dörfchen und trainiert fleißig für die "Mister Universum"-Ausscheidungen. Eines Tages kommt der ständig brandschatzende Thot Amon, seines Zeichens Hohepriester und Mörder aus Leidenschaft, in das Dörflein geritten und bringt die Einwohner um die Ecke. Dank seiner harten Birne übersteht Conan die Schlacht unbeschadet und macht sich auf den Rachefeldzug.

Auf einer Landkarte steuert Ihr Euren Helden mit der Maus und besucht Städte, Höhlen oder geheimnisvolle Orte. Überall müssen bestimmte Missionen, Aufgaben und Rätsel gelöst werden, bevor sich Thor Amon zum finalen Gemetzel stellt. Einige Missionen erhaltet Ihr von Rebellen, andere ergeben sich wiederum aus dem Handlungsverlauf. In den Städten oder Dungeons

In der Taverne bekommt Conan seine Aufträge



Mit der Maus steuert Ihr Conan

seht Ihr Euren Helden schräg von oben. Trefft Ihr auf Passanten, lassen sie sich entweder ausquetschen, bestechen oder sogar umnieten. Begegnet Ihr einem Bösewicht, darf sofort losgeprügelt werden. Im Verlaufe des Spiels warten natürlich neue, bessere Waffen, diverse Zaubergegenstände und -sprüche. Conan wartet dabei mit rollenspielähnlichen Eigenschaften auf, die sich im Spielverlauf natürlich verbessern lassen. *kn*

POWER TIPS — In Städten jeden Raum auf Gold, Edelsteine oder andere Gegenstände untersuchen. Edelsteine sofort verkaufen und sich Schlüssel kaufen (Fackeln und Seile nicht vergessen). Weiteres Geld ins Training investieren (ab Level 100 kämpft es sich angenehmer).

— Den "Jade Key" nehmt Ihr dem besiegten Priester im "Temple of Set" ab.

— Den Königsgeist mit dem "Ruby Amulet" zu Leibe rücken.

— In den "Jungle Ruins" zuerst an den Lianen im Norden am Tempel hochklettern. Habt Ihr alle Gegenstände abgelegt (außer dem Obsidianschwert), zieht Euch der Monolith NICHT an.

Meine Meinung

Conan-Fans werden das Spiel lieben. Es vereint Rollenspiel-, Adventure- und Actionelemente zu einer ansehnlichen Fantasy-Mischung. Schon allein das Aufmöbeln des eigenen Charakters motiviert gewaltig. Knackige, aber grundsätzlich logische Rätsel und die sich langsam aufbauende Story sorgen für barbarisch gute Unterhaltung. Dank des komplexen Szenarios und der Fülle an Aufträgen erlebt der Abenteurer alle Nase lang Überraschungen. Zaubersprüche und witzige Waffen sorgen für Abwechslung. Die hübsche Grafik und der passende Sound runden den guten Gesamteindruck ab. Einziger Wermutstropfen: Die Steuerung wurde etwas umständlich in Szene gesetzt.

Hersteller: Virgin
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Action-Adventure

MS-DOS: 77%

Crisis in the Kremlin

Lenin lebt: Nur wer als Generalsekretär der KPdSU eine gute Figur macht, kann seine Position im Politbüro ausbauen.

Es gärt im Land: Das KGB schlägt Alarm

Irgendwie vermißt man sie ja doch, die Kommunisten und ihre Sowjetunion. Die Welt und ihre ständigen Katastrophen waren viel leichter zu verstehen, denn es gab uns und die kommunistischen Bösewichter im Osten. Inzwischen sind sogar den Computersimulationen die Feinde ausgegangen, und wir fliegen mit MiGs durch den Computerhimmel. Um das "Reich des Bösen" wenigstens im Reohner am Leben zu halten, ging man bei Spectrum Holobyte noch einen Schritt weiter und programmierte ein Strategiespiel direkt aus dem Politbüro. *Crisis in the Kremlin* beginnt im Jahr 1985 mit Gorbatschows Machtübernahme im Kreml. Ihr schlüpft in die Rolle des Ausnahmepolitikers und dürft nun über die wirtschaftlichen, politischen und militärischen Geschicke des Riesenreiches bestimmen. Ganz nach eigenem Geschmack könnt Ihr als Hardliner, Reformkommunist oder Nationalist in die Geschichte eingehen.

Durch geschicktes Aufstellen eines Budgetplans und allgemeiner Regierungsanweisungen greift Ihr in die Wirtschaft ein und verbessert das Leben der Bevölkerung. Die Auswirkungen Eurer Aktionen könnt Ihr am unteren Bildschirmrand mit zahlreichen Balkendiagrammen und Anzeigen überwachen. Über Krisenherde im Land informieren Dossiers des KGB. Weitere Informationen zur besseren Orientierung gibt's via digitalisierter Fernsehsendung und Nachrichtentelex. Ihre spektakulärsten Aktionen werden automatisch als Videoaufzeichnung im Archiv verstaut und zur späteren Bewunderung bereitgehalten. Wird das Volk zu aufmüpfig, dann genügt ein Anruf bei der entsprechenden Regierungsstelle, und der Unterdrückungsapparat tritt in Aktion. Sollte Euch das politische Glück im Stich lassen oder die Wirtschaft den Bach runtergehen, droht die Absetzung und ein unbegrenzter Aufenthalt in einem sibirischen Hochsicherheits-Sanatorium.

VW

Der nächste Fünfjahresplan wird vorbereitet

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Microprose
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Strategie

MS-DOS: 74%

Meine Meinung

Origineller und aktueller geht's kaum. Schon aus diesem Grund hat *Crisis in the Kremlin* einen Spielbonus verdient. Besonders erfreulich, daß sich das Programm selber nicht ganz ernst nimmt. Ab und zu erreicht uns ein Brief von der Mama aus der russischen Provinz, oder ein Politikerkollege erzählt einen Russenwitz. Trotzdem ist die Computer-Planwirtschaft ein gehaltvolles Strategiespiel, das mit viel Raffinesse und Tiefe in die Problematik einer zentralistischen Wirtschaft einführt. Nur wer genau plant und sicher in allen gesellschaftlichen Bereichen agiert, hat eine Chance, mehr als eine Regierungsperiode zu überstehen. Besonders nett auch die Idee, echte digitalisierte Nachrichten-Clips des amerikanischen Ted-Turner-Senders und Artikel aus internationalen Zeitungen in das Programm einzubauen.

POWER TIPS

Militär: Vermeidet eine radikale Kürzung der Militärausgaben. Mit den Burschen ist nicht zu spaßen. Dreht ihnen lieber langsam den Geldhahn zu, dann merkt es keiner.

Wege zum Erfolg:
— Rauf mit der Produktion. Je mehr Ihr produziert, desto höher ist das Budget, mit dem Ihr im nächsten Jahr arbeiten könnt.
— Rauf mit den Exporten. Genug Devisen kann man gar nicht haben.
— Rauf mit der Arbeitszeit. Ein echter Diktator läßt seine Sklaven knechten, bis sie umfallen.

Crusaders of the Dark Savant

Die berühmte Wizardry-Serie geht in die siebte Runde. *Crusaders of the Dark Savant* ist eine echte Herausforderung für jeden Rollenspielexperten.

Aliens läßt grüßen: In der Stadt der T'rangs werden miese Monster ausgebrütet.

Der Klassiker *Wizardry* hebt ab: Programmierer David W. Bradley verläßt mit dem jüngsten (immerhin der siebten Folge der Serie) Sproß *Crusaders of the Dark Savant* endgültig den Boden des reinrassigen Fantasy-Programms. Spielt doch *Wizardry 7* auf dem fernen Guardia, der von allerlei kosmischen Getier bevölkert wird. Ein alter Professor hat eine mächtige Erfindung vor ein paar tausend Jahren dort verbuddelt und die genaue Position des Fundorts auf Karten festgehalten, die über den Planeten verstreut sind. Ihr steuert eine Gruppe aus sechs Abenteurern, die Ihr wahlweise neu zusammenbastelt, oder aus *Wizardry 6* übernehmt, um das Geheimnis des Planeten zu lüften.

Der größte Unterschied zwischen dem sechsten und dem siebten Part der *Wizardry*-Reihe ist auf den ersten Blick zu sehen. Während sich *Bane of the Cosmic Forge* mit EGA-Grafik und Tastatursteuerung zufriedengab, erstrahlt *Crusader of the Dark Savant* in frischem VGA-Farbengewand. Spielte Teil 6 zudem nur in einem großen Dungeon, wandern Eure Helden in *Wizardry 7* durch die verschiedensten Labyrinthe, fahren per Boot zur See, tapsen durch eine komplette Oberwelt und untersuchen mehrere Städte. Unterwegs trefft Ihr nicht nur wahre Hundertschaften Monster, sondern auch freundliche Gesellen, die Euch Informationen geben, Aufträge erteilen oder Gegenstände verkaufen. Aber Obacht! Je nachdem wie Ihr Euch verhaltet, reagieren Einwohner anders. Eine deutsche Version des Spiels ist übrigens derzeit in Arbeit und erscheint nächstes Jahr. *mh*

Automapping darf auch in *Wizardry nicht fehlen*

POWER TIPS

Eine Super-Party, mit der sich *Crusader of the Dark Savant* im Handumdrehen lösen läßt, gibt es nicht. Wir empfehlen, von Volker und Michael ausgiebig geprüft, folgende Mischung: Walküre, Samurai, Ninja, Ranger, Priester und Magier. Achtet bitte darauf, daß Ihr bei den ersten Beförderungen den "Schwimm"-Skill JEDES Charakters auf 10 setzt.

Fragt Professor Wunderlich nach den "Archives", und Ihr bekommt den Schlüssel für "Old City".

Im Funhouse benötigt Ihr das 200-Kilo-Gewicht, die Drehkurbel, ein Gummiband und eine Flasche "Federleicht".

Vergeßt nicht ein paar Bananen, wenn Ihr "Gorn-Castle" aufsucht.

Murkatos Kammer bekommt Ihr mit der "polished Plate" auf. Stellt Euch mit dem Gesicht zur Tür, und "used" die "Plate".

Meine Meinung

Mögen die 3-D-Bitmap-Dungeons eines *Ultima Underworlds* auch noch so beindruckend aussehen, an dem Edelknaller *Wizardry 7: Crusader of the Dark Savant* müssen sich künftige Rollenspielgenerationen messen. Was Programmierer David Bradley hier an spielerischer Raffinesse abfeuert, ist schon fast rekordverdächtig. Die superspannende, herrlich abgedrehte Geschichte gehört zum feinsten, was Rollenspielsoftware zu bieten hat. Und gerade die Story und die herrlich vertrackten Puzzles sind es, die den Reiz *Crusaders* ausmachen. *Wizardry 7* gehört nicht zu der Sorte Spiel, die sich zwischen Tür und Angel lösen läßt. Der gehobene Schwierigkeitsgrad und die schiere Größe des Programms sprechen eher den Fortgeschrittenen an.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Sir-Tech
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Rollenspiel

MS-DOS: 94%

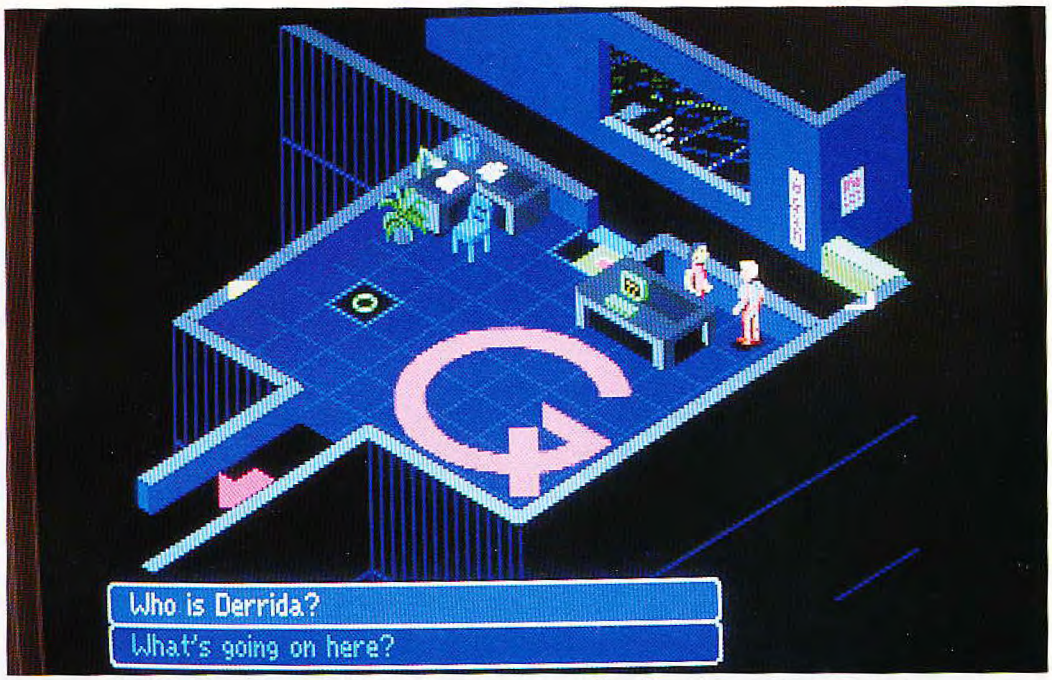
D/Generation

Genmanipulation ist ein umstrittenes Thema: Eine pessimistische Vision müßt Ihr in *D/Generation* bewältigen.

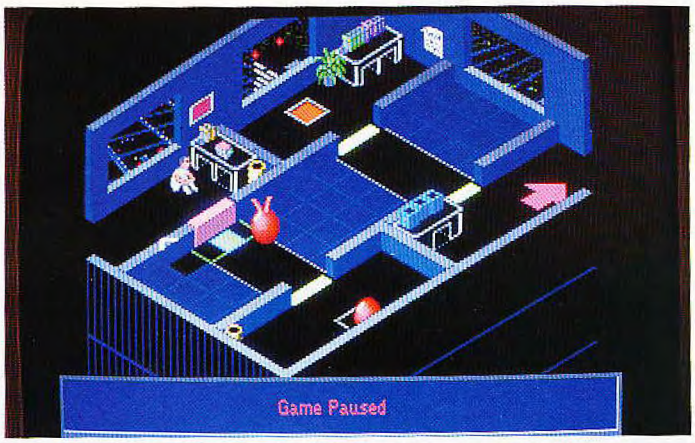
Meine Meinung

D/Generation ist eine gelungene Mischung aus Action-, Geschicklichkeits- und Strategiespiel. Zum Knacken mancher Rätselnüsse müßt Ihr sowohl schnell als auch taktisch geschickt handeln. Die Vielfalt der Puzzles hat es mir angetan: Ihr löst die Rätsel nicht etwa alle nach dem gleichen Schema. Es kommen immer neue verzwickte Situationen und Ideen zum Vorschein. Einige Schalter müßt Ihr beispielsweise mit einem gezielten Schuß umlegen und gleichzeitig eine Tür offenhalten, damit sie nicht zufällt.

Grafisch und musikalisch mag es bei *D/Generation* etwas mager zugehen; für den Inhalt des Spiels reicht diese Aufbereitung allerdings vollkommen. Die 3-D-Perspektive ist übersichtlich und dank der einfachen Steuerung auch schnell zu überblicken. *D/Generation* bietet für jeden etwas und das gesamte Ambiente verlockt zum Weiterspielen — Suchtgefahr!



Geschicklichkeitsproben lockern das Taktikspektakel etwas auf — Personen werden ausgefragt



Vorsicht, die roten Kugeln sind hinter Euch her (MS-DOS/VGA)

Irgendwann in der Zukunft sind die Kurierdienste so ausgefeilt, daß die Boten mit ihren Jetpacks auf dem Rücken auf den Dächern der Firmenhochhäuser landen, um die Botschaften, Briefe und Pakete so schnell wie nur möglich zu liefern. Einen solchen Job hat der junge Danny angenommen. Jetzt gerade soll er ein verteufelt wichtiges Päckchen bei einem gewissen Jean-Paul Derrida in der Firma Genoq in Singapur abliefern. Er landet also auf der Plattform des 80. Stockwerks. Kaum angekommen, begegnen ihm seltsame Kreaturen, die den gesamten Wolkenkratzer besetzen. Dannies und damit Eure Aufgabe ist es, herauszufinden, was passiert ist und schließlich Derrida das Päckchen zu überreichen. Nebenbei solltet Ihr Euch natürlich auch nicht von den Mutanten erwischen lassen.

In *D/Generation* lauft Ihr durch unzählige, in der isometrischen Perspektive dargestellte Räume, und versucht jeweils den Ausgang zu erreichen, um zur nächsten Station zu gelangen. Die Räume sind zusätzlich durch niedrige, ein Meter hohe Mauern (nur damit Ihr drübersehen könnt) in kleinere Zimmer, z.B. Besenkammern oder ähnliches unterteilt. Ihr müßt nun mittels Schüssen oder Betätigen verschiedener Schalter die Mutanten überwältigen. In vielen Zimmern sitzen eingeschüchterte Mitarbeiter von Genoq und wollen von Euch zum Ausgang des Levels geleitet werden. Als Belohnung winkt ein Extraleben. Mit einigen dieser Arbeiter könnt Ihr sogar einen kleinen Plausch halten, um Informationen zu bekommen.

Der Schwierigkeitsgrad steigt im Laufe des Spiels, die Räume werden größer und komplexer, die Schalter sind besser versteckt oder lassen sich nur durch Betätigen eines anderen Schalters erreichen. Einige Puzzles ziehen sich sogar durch mehrere Räume. *ri*

POWER TIPS

Viele kompliziert oder unfair aussehende Stellen müßt Ihr einfach ausprobieren. Langes Zögern und Nachdenken hilft hier oft nicht weiter.

Versucht auf alle Fälle, mit allen Genoq-Mitarbeitern einen Chat anzufangen. Viele wichtige Informationen bekommt Ihr von den panikbesessenen Leuten.

Achtet beim Mitarbeiterretten auch auf Euren Begleiter; der wird nämlich ebenso kaltblütig von den Mutanten angegriffen.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Mindscape
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Action-Adventure

MS-DOS	78%
AMIGA	78%
ATARI ST	78%

Das schwarze Auge

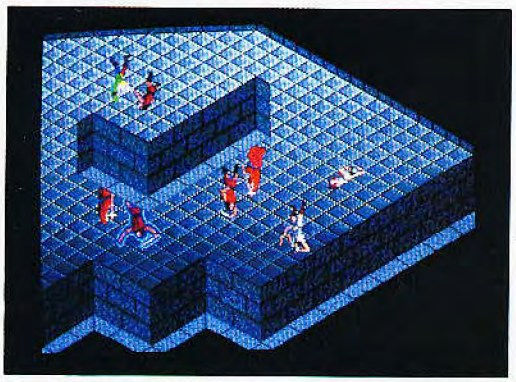
Bislang gab es *Das schwarze Auge* nur als Brettrollenspiel — Attic zeigt, wie eine originalgetreue Computerumsetzung aussieht.

Zu Beginn bastelt Ihr Eure Helden in vielen umfangreichen Menüs zusammen

Das *schwarze Auge* spielt im fiktiven Aventurien, an dessen Westküste das romantische Städtchen Thowal liegt. Alle Bewohner der Stadt sind in Panik. Grund dafür ist eine riesige Armee bitterböser Orks, die bereits seit längerer Zeit harmlose Bauern und Siedler überfällt und langsam immer stärker wird. Alles deutet auf eine gewaltige Invasion der Bösen hin. Als Helden liegt Euch natürlich viel daran, die Quelle des Bösen zu vernichten. Nach Sagen und Legenden soll das in diesem Falle allerdings nur mit Hilfe eines unheimlich magischen Schwertes möglich sein — der Schicksalsklinge.

Attic versucht in der *Schicksalsklinge*, ein Brettrollenspiel so originalgetreu wie möglich umzusetzen. Daher finden sich Kenner des deutschen Rollenspiels relativ schnell in der Computerwelt zurecht. Beherrscht wird das Spiel durch viele Charakterwerte, Statistiken und Listen von Fähig- und Fertigkeiten. Mit bis zu sechs auf diese Weise definierter Charaktere lauft Ihr durch die Landschaften und Dungeons und seht dabei alles aus dem 3-D-Blickwinkel der Helden. Mit neun am rechten Bildschirmrand befindlichen Icons könnt Ihr handeln: kämpfen, einkaufen, Karten ansehen und Häuser betreten — die Kombination der Icons ändert sich von Standort zu Standort. Begegnet Ihr Euch feindlich gesinnten Personen, wird auf eine isometrische Perspektive umgeblendet, in der — streng nach Brettspielregeln — ein Kampf auf Leben, Tod oder Flucht ausgefochten wird. *ri*

Meistens seht Ihr die Umgebung durch ein großes Bildschirmfenster



Der Kampf wird in einer isometrischen Perspektive dargestellt

Meine Meinung

Kenner und Fans des Originalbrettspieles werden ihre helle Freude an der Computerumsetzung des *Schwarzen Auges* haben: Attic machte sich mit viel Liebe zum Detail an die Umsetzung. Zwar werden Rollenspieleinsteiger ihre liebe Not mit den zahlreichen Menüs, Funktionen und vor allem den Zahlen haben. Glücklicherweise gibt es jedoch auch einen Anfängermodus, bei dem viele mehr oder weniger überflüssige Details ignoriert werden. So ist für jeden Spieler Rollenspielspaß garantiert. Die Puzzles sind typisch für Brettrollenspiele, der Kampfmodus ist — wenn auch etwas zeitaufwendig — besonders lecker geworden. Taktiker können sich richtig austoben.

POWER TIPS

Spielt *Das Schwarze Auge* erst einmal im Einsteigermodus, bevor Ihr Euch an die Hardcore-Fassung wagt. Experimentiert ein wenig mit der Steuerung, um sie im Spielverlauf flüssig bedienen zu können.

Ungeduldige können beim Taktikkampf auch auf "automatisches Kämpfen" umschalten. Mit einem Topf Kaffee und manueller Bedienung werden die Schlachten jedoch wesentlich spannender.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Attic
Distributor:
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Rollenspiel

MS-DOS 78%

Der Patrizier

Hansezeit ist Handelszeit. Unter diesem Motto wirtschaftet Ihr Euch im *Patrizier* zum Ältermann empor.

Meine Meinung

Der Patrizier hätte allein für die fundierten Recherchen einen Preis verdient: So treffen wir auf Personen, die damals wirklich lebten und schlagen uns mit geschichtlich belegten Seuchen, Bränden und Hungersnöten herum. Dabei hat der Spielhintergrund auf unsere Kaufmannskarriere einen großen Einfluß: Angebot und Nachfrage variieren von Jahr zu Jahr, von Katastrophe zu Katastrophe. Sterben die russischen Polarfüchse im Jahre 1365 in Massen an einer Epidemie, fallen die Preise für Pelze natürlich in den Keller. Abgesehen von dieser "spielerischen" Geschichtsstunde bietet *Der Patrizier* ein geradliniges Spielkonzept und überzeugt zudem mit fantastischen Grafiken, die das Flair der damaligen Zeit wunderbar einfangen. Wirtschaftskapitäne schippern durch eine gelungene Geschichtssimulation mit Tiefgang.

Ascons Handelssimulation *Der Patrizier* entführt Euch in die rätselhafte Zeit der Hanse, in der Wucherer, Piraten und Pestepidemien das Zepter in der Hand hielten.

Wir schreiben das Jahr 1353 und stehen vor einer steilen Seefahrerkarriere, die ihren krönenden Abschluß in der Berufung zum Ältermann (hanseatischer Obermotz) findet. Um jedoch so weit zu kommen, ist vor allem Geld nötig. Das nötige Kleingeld läßt sich natürlich mit regem Handel verdienen.

Wir beginnen unsere Odyssee mit bis zu vier Mitspielern und einem kleinen Segler. In jedem Hafen dürfen Waren gekauft und verkauft werden. Je nach territorialer Lage variieren natürlich die Preise. In Nowgorod wird billig Pelz gekauft, während Ihr in Malmö zum Beispiel Holz zu Dumpingpreisen erstehen dürft. Wurde genug Geld gesammelt, lassen sich weitere Schiffe bauen, bessere Mannschaften anheuern oder die Schiffe gar mit Waffen ausrüsten. Auf See ist dies von entscheidender Bedeutung, da ab und an Piraten Euren Seeweg kreuzen und Euch zu einem Echtzeitgefecht herausfordern. Als weitere Geldquelle entpuppt sich die Heirat. Je häßlicher die Ehefrau, desto höher die Mitgift. Zu guter Letzt darf man sich sein Geld natürlich auch bei einem der Geldverleiher pumpen, die jedoch zeitgemäß hohe Zinsen verlangen.

Um im Endeffekt Ältermann zu werden, läßt sich mit Volksfesten die öffentliche Meinung manipulieren. Es soll auch nicht schaden, dem einen oder anderen Ratsmitglied finanziell unter die Arme zu greifen.

Der Patrizier wird komplett mit der Maus gesteuert. In den Häfen genügt ein Klick auf das jeweilige Haus, und es erscheint das gewünschte Menü. Schiffsrouten werden ebenfalls per Mausklick zusammengestellt. Zudem dürfen umfangreiche Statistiken abgerufen und jederzeit der Spielstand abgespeichert werden. *kn*

Die örtliche Hansegilde im Marmor-Look

Beeindruckend: die Ostsee zur Zeit der Hanse

Der Schmied verkauft uns Waffen

POWER TIPS

— In kleineren Städten (Stettin) wird man schneller Bürgermeister als in Handelsmetropolen.
— Zu Beginn sehr paraktisch: Wein von Lübeck nach Malmö und Wolle zurück.
— Bei Versteigerungen lohnt es sich, nach dem ersten eigenen Gebot blitzschnell auf die linke Maustaste zu hämmern.
— Ab und an in die Kirche pilgern und fleißig spenden.
— Wer als Bürgermeister Fähnlein setzen will, sollte Tuch, Getreide und Handwaffen im Lager haben. Dabei reicht es aus, ein Fähnchen aufzurichten.

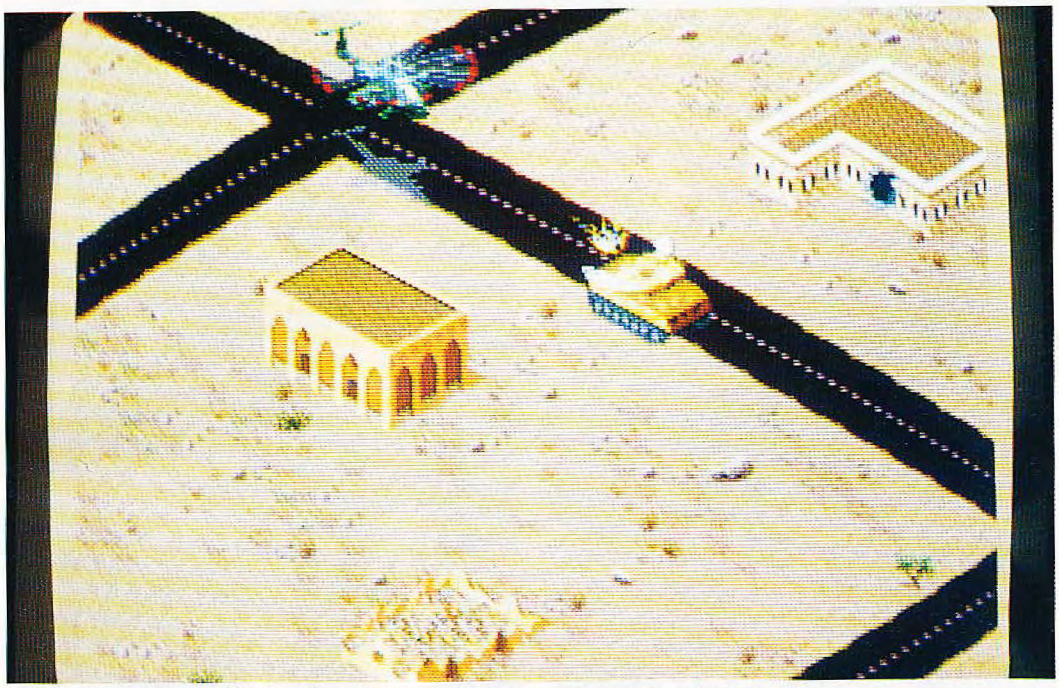
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Ascon
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Wirtschaftssimulation

Amiga:	76%
MS-DOS:	76%

Desert Strike

Krisenstimmung in Nahost: Ein verrückter irakischer Despot annektiert das Nachbarland und sorgt für Verwirrung.



Ihr bombardiert ganze Straßenzüge, um den verbitterten Kilbaba zu erwischen

Meine Meinung

In krisengeschüttelten Zeiten ist *Desert Strike* genau das Richtige. Der Golfkrieg wird niveauvoll und sarkastisch aufbereitet und nicht einfach zum "Nachspielen" angeboten. Eigentlich ist *Desert Strike* ein ganz normales Hubschrauber-Actionspiel, das die Designer nachträglich in die Verpackung des Golfkriegs gesteckt haben — aktuelle Ereignisse verlangen Anerkennung. Wer Probleme mit der Story hat, sei auf die Vorzüge des Moduls verwiesen: Neben der für Mega-Drive-Verhältnisse ausgesprochen guten Grafik fasziniert die Spielbarkeit. Nachdem Ihr Euch an die Steuerung gewöhnt habt, ist's kein Problem, gewagte Manöver zu fliegen. Viele Spielelemente und unzählige verschiedene Aufträge lockern's außerdem auf. Wenn Ihr auf gute Actionspiele steht, ist *Desert Strike* das Richtige.

Es war einmal vor langer Zeit ein unfreundlicher Diktator, der sein Land zu Genüge unterdrückt hatte. Holde Ziele vor Augen stellt er eine kaltblütige Armee auf und fällt ins Nachbarland Kuwait ein. Unter Electronic-Arts-Programmierern ist dieser Halunke als General Kilbaba bekannt. Er annektiert also das Scheichtum Kuwait und stoppt die Ölieferung ins Ausland. Damit bekommen die Amerikaner Probleme: Wenn der Ölnachschub zu lange abreißt, bleiben die Tankstellen dicht und die Autos liegen. So weit darf es nicht kommen: Der amerikanische Präsident ruft seinen Busenfreund General Norman Schwarzkopf aus dem Ruhestand zurück und schickt ihn zusammen mit einer bestens ausgerüsteten Eliteeinheit an den Persischen Golf. Kilbabas Untergebene haben mittlerweile damit angefangen, Rauchzeichen zu geben — die Ölquellen brennen. Schwarzkopf setzt alles auf eine Karte und greift die Iraker vom Boden und aus der Luft an. Zur Lufteinheit gehört Ihr: In einem gepanzerten Kampfhubschrauber fegt Ihr über die Untergründe, die aus einer Schräg-von-oben-3-D-Perspektive dargestellt werden. Der Stabschef verteilt verschiedene Missionen: Ihr hebt feindliche Schützengräben aus, rettet abgestürzte Piloten aus dem Meer oder bombardiert einen Militärstützpunkt der Iraker. Die einzelnen Aufträge sind auf vier Großmissionen verteilt und werden nacheinander durchgespielt. Um selbst im hammerharten "Nuclear Storm"-Level eine Chance zu haben, sammelt Ihr ab und an Extras auf, mit denen Ihr den Hubschrauber aufrüstet. Nach Betätigung des Start-Buttons erscheint eine Landkarte samt Instruktionen. Hier erfahrt Ihr nochmals, wie das Missionsziel heißt. Neben der Landkarte führt Euer Hubschrauber Raketen, MG und Bomben mit.

ak

Auf der Landkarte wird Eure Mission gezeigt

POWER TIPS

Auch für *Desert Strike* haben wir die wichtigen Paßwörter parat. Das Spiel umfaßt vier Großmissionen, genannt "Campaigns", die Ihr anwählen könnt: In der ersten Mission (OQJMRAK) übernehmt Ihr die Luftherrschaft, in der zweiten (BLLKEJG) versucht Ihr Euch als Abfangjäger von Scud-Raketen, in der dritten (PTEKFTG) zerbombt Ihr das Hauptquartier des Despoten, und in Mission 4 (EEIPTRL) wird die Umwelt vor dem Kohlenmonoxid-Infarkt bewahrt. Schließlich tretet Ihr im letzten Auftrag gegen riesige Kilbaba-Bomber an.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Electronic Arts
Distributor: Import
Zirka-Preis: 110 Mark
Genre: Action
Geplant für: Super Nintendo

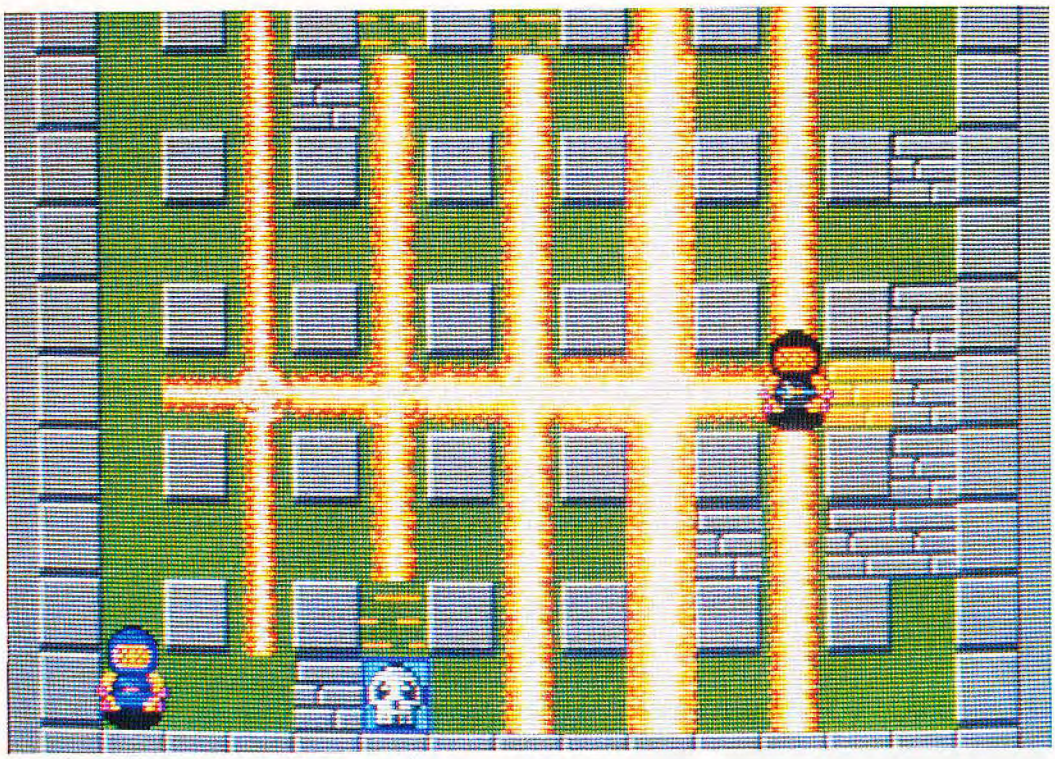
Mega Drive: 82%

Dynablasters

Zu viert oder fünft ist's ungeschlagen: Hudsons *Dynablasters*, auch als Bomber Man bekannt, erschien in einer Amiga- und einer MS-DOS-Variante.

Meine Meinung

Viel gibt's über *Dynablasters* nicht zu sagen: Als Ein- oder Zweispielerspektakel ist's leidlich interessant, zu viert oder fünft ein Riesenspaß. Die gnadenlose Hektik zu Beginn eines Spiels weicht nach und nach taktischem Kalkül. Um in der Endphase den verbliebenen Gegenspieler aufs Kreuz zu legen, verwendet man Tricks und Taktiken, die man sich in stundenlangen Sitzungen erarbeitet hat. *Dynablasters* ist ein komplexes Spiel, ohne kompliziert zu sein. Witzige Grafik und hypnotisches Ohrwurmgedudel macht es für Spieler aller Altersgruppen interessant.



Panik im *Dynablasters*-Labyrinth: Fünf Spieler bomben los.

Ein simples Spielfeld mit Mauern, fünf putzige Helden-Sprites und Bombenabwurf auf Knopfdruck: Aus diesen Grundelementen bastelte der japanische Videospielehersteller Hudson ein geniales Multi-Player-Spektakel. Ein Adapter, der mehrere Joysticks an den Computer koppelt, liegt dem Programm bei — Ihr müßt nur noch Eure Freunde zusammentrommeln.

Das Labyrinth, in dem zwei bis fünf Westentaschenanarchisten herumtollen, erinnert an Pac Mans natürliche Umgebung. Ist der Startschuß gefallen, ändert sich das Bild: Die Spieler laufen durch die Gegend und bomben sich den Weg frei. Jeder kann auf Knopfdruck eine Bombe auf den Boden fallen lassen. Wenn die nach zwei bis drei Sekunden detoniert, vernichtet sie alle Mauern und jede Spielfigur in einem Feld Radius. Unter weggesprengten Mauern tauchen Extras auf: Sammelt Ihr ein Bombensymbol, könnt Ihr schon zwei Sprengsätze hintereinander abwerfen. Ein Flammenextras erhöht wiederum den Vernichtungsradius.

Im Turniermodus erfreuen niedliche Siegesfeiern den Spieler

Sammelt Ihr fleißig, seid Ihr nach ein paar Spielminuten bestens ausgerüstet und könnt ganze Ketten weitreichender Zeitbomben auslegen. Leider entzündet eine explodierende Bombe sofort ihre Nachbarn und Kettenraktionen donnern über den Bildschirm. Da alle Spieler fleißig Bomben legen, ist kaum noch ein Bildschirmwinkel sicher.

In der Einspielervariante bombt Ihr Spielfelder gegen wuselnde Computergegner leer. Außerdem tauchen in allen Varianten Totenköpfe als negative Extras auf. *wi*

POWER TIPS

— Legt in der Anfangsphase eines Multi-Player-Spiels Eure Bomben so, daß sie möglichst viele Mauerstücke (maximal drei) auf einmal wegsprengen. So kommt Ihr schnell an die ersten Extras.

— Solange die Mitspieler damit beschäftigt sind, Extras zu bergen, ist es einfach, einen Konkurrenten auszuschalten. Schnappt Euch jeden, der sich (von einem Extra geblendet) in eine Sackgasse begibt.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Hudson
Distributor: UBI-Soft
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Denk- & Geschicklichkeitsspiel

Amiga:	**85%**
MS-DOS:	**85%**

Eco Quest

Nach zahlreichen historischen, lustigen oder fantastischen Abenteuern erhebt Sierra mahnend den Zeigefinger und präsentiert ein Umwelt-Adventure.

Wer einen Soundblaster sein eigen nennt, erhält zu dieser Farbenpracht stimmungsvollen Sound.

Adam ist ein kleiner Junge, der mit seinem Vater auf einer Karibikinsel lebt und sich gemeinsam mit ihm um den Umweltschutz kümmert. Eines der Tiere, denen er geholfen hat, fängt nach einer Rehabilitationsübung plötzlich an zu Sprechen. Der Delphin Delphineus erzählt eine furchterregende Geschichte über eine Unterwasserstadt, die dank der menschlichen Unachtsamkeit bald im Müll erstickt. Selbstverständlich packt Adam sofort seine Taucherflossen und eine Sauerstoffflasche und macht sich mit Delphineus auf, die wasseratmenden Bewohner der Stadt vor ihrem grausamen Schicksal zu bewahren. Ähnlich wie in anderen Sierra-Abenteuern steuert Ihr den Protagonisten, hier den kleinen Adam, mittels Maus und einer Handvoll am oberen Bildschirmrand untergebrachter Icons durch das Spieleszenario. Ihr könnt Objekte aufnehmen, benutzen und sogar mit Menschen und Fischen reden. Adams Reise geht durch scrollende Unterwasserlandschaften, vorbei an Atlantis-Statuen und Fisch-Appartements, bis er auch eine grünlich schimmernde Unterwasserhöhle erforscht, aus der giftige Flüssigkeiten strömen. Wichtigster Auftrag: Der König Cetus muß wiedergefunden werden, um die Stadt vor den Überfällen furchterregender Raubfische zu schützen.

Wer die vielen, durchaus fairen Rätsel zur Meeresbodensanierung lösen will, wird ständig von gemütlicher Unterwassermusik begleitet. Sterben kann man in *Eco Quest* nicht, schließlich ist es ja ein Umweltspiel. *ri*

POWER TIPS

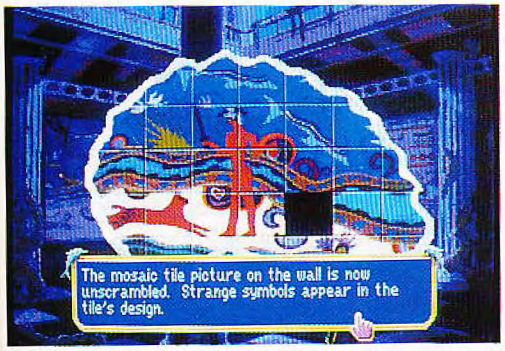
— Grundsätzlich immer alles genau untersuchen und die Texte aufmerksam lesen. Auch mit der Maus den Bildschirm sorgfältig abfahren, oft bemerkt man erst beim genaueren Hinsehen wichtige Objekte in der Hintergrundgrafik.

— Gleich zu Beginn muß man erst Delphi zum Freund gewinnen. Wie man das genau macht, steht auf der Tafel im Beckenraum.

— Um aufs offene Meer zu gelangen, darf sich Adam den Müllweg hinter dem Schiff praktisch freischaufeln; einige Müllteile lassen sich mitnehmen.

Meine Meinung

Obwohl *Eco Quest* für erfahrene Computerabenteurer vielleicht ein wenig zu kurz geraten ist und damit schnell zu lösen ist, fasziniert nicht nur die mystische Handlung sondern auch das technische Ambiente mit VGA und Soundblaster: Die Grafik ist oberspitzenklasse, wer einmal durch die farbenprächtigen VGA-Algen gerudert ist, will gar nicht mehr auftauchen, hinzu kommt der stimmungsvolle Unterwassersound, der dem Abenteuer einen Touch von Dokumentarfilm gibt. Die Kombination aus lehrreichem Umweltinhalt und spaßbringendem Abenteuerspiel ist hervorragend geglückt — logische und zahlreiche Puzzles mit vielen Infos schmücken das Spiel. *Eco Quest* ist nicht nur ein Kinderspiel, sondern ein amüsantes rundherum gelungenes Abenteuer für jung und alt.



Knifflig: Ein Verschiebepuzzle muß von Euch gelöst werden

Die Unterwasserstadt will entrümpelt werden, jedes Müllstück bringt Punkte

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Sierra
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Adventure

MS-DOS 73%

Epic

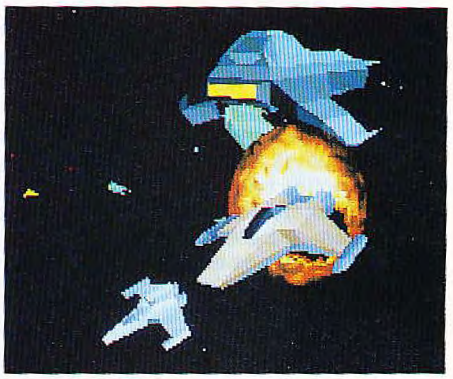
Zoff im All: Die Rexxonen überfallen die Menschheit und es liegt allein an Euch, die Aliens in zahlreichen Weltraumschlachten daran zu hindern.

Meine Meinung

Dank superschneller Vektorgrafik und bombastischen Soundeffekten fühlt man sich unversehens in eine Folge aus "Kampfstern Galactica" versetzt. Feindliche Angriffsgleiter fliegen uns im wahrsten Sinne des Wortes "um die Ohren". Pausenlose Action steht vor allem in den beeindruckenden Weltraumschlachten auf der Tagesordung, während die Bodenmissionen nach taktischem Gespür verlangen. Die sensible Maussteuerung entpuppt sich als sehr praktisch — die Waffensysteme laden zum genüßlichen "lasern" ein. Ein Spiel mit solch schnuckliger Aufmachung ist vor spielerischen Schwächen jedoch nicht gefeit: zu kleine Aktionsräume, eine flache Story und wenig Abwechslung lassen nur beinharte Action- und Ballerfans zum wirklich begeisterten Publikum werden.

Der feindliche Jäger raucht sein letztes Pfeifchen und geht in die ewigen Jagdgründe ein

Auf fernen Planeten wird auf Industriekomplexe geballert



Im Hintergrund wartet der Oberrexxone

Unser Lebensspender Nummer 1, die Sonne, entschließt sich im nächsten Jahrtausend, einfach ein paar Millionen Jahre eher als vorgesehen ins Gras zu beißen. Der Menschheit bleibt nur ein Ausweg: Flucht. So macht sich eine gigantische Flotte auf den Weg und wird schrecklicherweise schon von bösartigen Rexxonen erwartet, die Aussiedler nun gar nicht leiden können. Das Oberkommando setzt Euch in den frisch gebackenen *Epic*-Fighter, die Menschheit zu retten und den Rexxonen das Fürchten zu lehren.

Der Raumkampfsimulator konfontiert den ausgewachsenen Spieler mit allerlei Missionen, die sich grob in zwei Gruppen einteilen lassen. Zum einen wird im Weltall die eigene Flotte verteidigt und dabei so viel Feindvolk wie möglich abgefackelt, zum anderen müssen auf gegnerischen Planeten Industriekomplexe, Hauptquartiere und Waffensysteme außer Betrieb geballert werden.

Wie in einem herkömmlichen Flugsimulator seht Ihr Eure Umwelt in 3-D-Vektorgrafik an Euch vorbeisausen. Mit der Maus reguliert Ihr den Schub, steuert den Flieger und feuert auf Knopfdruck. Dabei stehen Euch nicht weniger als acht verschiedene Waffensysteme zur Verfügung, die sich per Knopfdruck umschalten lassen. Ihr greift auf Laser, zielsuchende Raketen oder Plasmakanonen in unterschiedlichen Stärken zurück. Werdet Ihr getroffen, sinkt Eure Schutzschildenergie. Habt Ihr eine Mission erfolgreich bestanden, gibt's ein Paßwort. *kn*

POWER TIPS

Für alle, die den Abspann nicht erwarten können, hier die Paßwörter:

1: Auriga
2: Cepheus
3: Apus
4: Musca
5: Pyxis
6: Cetus
7: Fornax
8: Caelum
9: Corvus

— In einigen Missionen muß zuerst der Schutzschirm der feindlichen Apparaturen vernichtet werden. In der letzten Mission ballert Ihr dazu fleißig auf den Luftschacht des Kommandoschiffs, zerstört es dann mit der Kobaltbombe und gebt sofort Fersengeld.

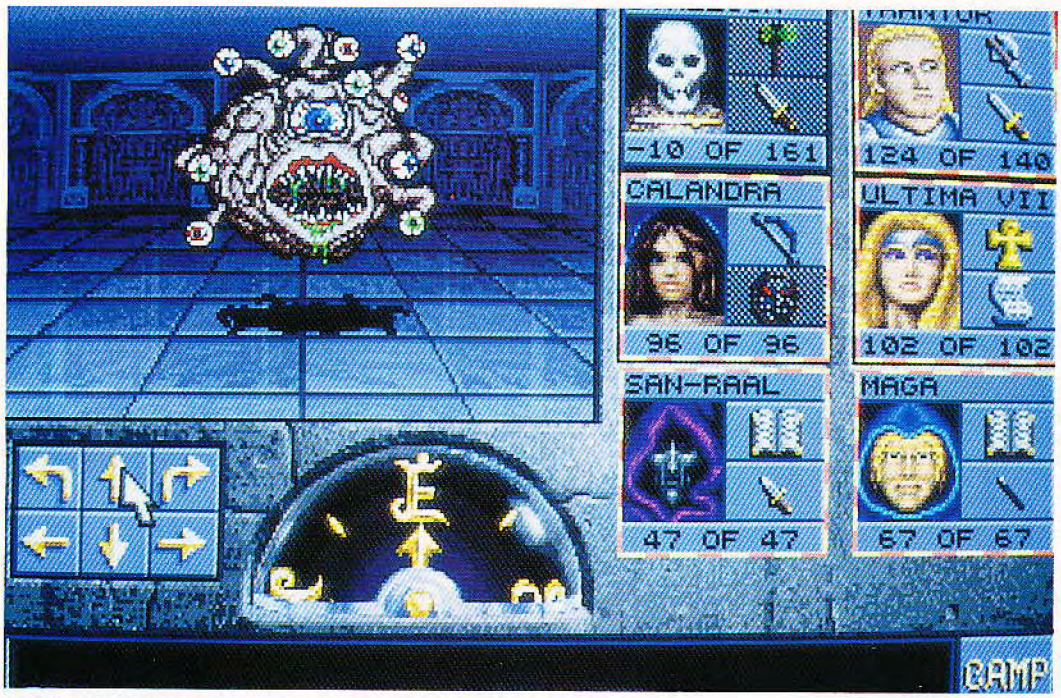
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: DID/Ocean
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Action

MS-DOS: 76%

Eye of the Beholder 2

Kaum habt Ihr die letzten Monster aus Waterdeep vertrieben, taucht in SSIs 3-D-Rollenspielserie ein neuer Miesling auf.



In den 3-D-Dungeons tummeln sich zuhauf eklige Monsterhorden

Ein Obermotz kommt selten allein. Auf diese Regel bauen ganze Spielehundertschaften. SSIs grafisch orientierte AD&D-Serie *Eye of the Beholder* macht da keine Ausnahme. Kaum habt Ihr den miesen Oberfiesling des ersten Spiels in die Pixel-Jagdgründe geschickt, muckt schon wieder ein Bösewicht auf. Etwas nördlich der Stadt Waterdeep (aus dem ersten Teil) befindet sich ein geheimnisvoller Tempelturm, der von noch geheimnisvolleren Monstern bewohnt wird. Eure Aufgabe ist denkbar einfach: Mit den alten Veteranen aus *Eye of the Beholder 1*, oder einer komplett neu erschaffenen vierköpfigen Party macht Ihr Euch auf, das Rätsel um den mysteriösen Tempel zu lüften. Zwei weitere Charaktere schließen sich im Laufe des Spiels der Party an, so daß Ihr mit sechs Helden unterwegs seit.

Technisch hat sich am zweiten Spiel gegenüber dem Vorgänger nur wenig geändert. Nach wie vor seht Ihr die Umgebung, diesmal gibt's sogar ein kleines Stück Außenwelt, in einem 3-D-Fenster. Monsterhorden, die selbständig durch die schummerigen Gänge wandeln, sind so schon auf geraume Entfernung zu sehen. Gesteuert wird Eure Party am komfortabelsten mit der Maus durch das insgesammt 16 Stockwerke tiefe Labyrinth. Gegenstände lassen sich per Mausklick aufsammeln, Hebel umlegen, Knöpfe drücken, Zaubersprüche aktivieren und Monster versemmeln. Kämpfe laufen übrigens nicht in Runden ab, sondern in Echtzeit. Den etwas gehobenen Ansprüchen, immerhin lauern ein paar besonders ecklige Monster auf Euch, wurden die Erfahrungsstufen (jetzt bis Level 13) und die Auswahl der Zauberformeln angepaßt. *mh*

Erledigt: Der Obergegner entpuppte sich als ekliger Drache.

Die wohl bei *Eye of the Beholder 2* am häufigsten gestellte Frage ist die nach dem berühmtenberüchtigten Plattenpuzzle. Kein Hinweis enträtselt die mysteriöse Inschrift "Leave many things behind!". Des Puzzles Lösung: Das "X" markiert den Punkt. Beschwert mit irgendwelchen, möglichst wertlosen Gegenständen die Bodenplatten so, daß ein "X" entsteht. Erst dann geht die Tür auf. Eine weitere Kopfnuß: Der grüne Hammer, den Ihr (hoffentlich) unterwegs findet, reicht völlig aus, um die versiegelte Tür zu öffnen — keine Spur von dem geforderten Spezialitem!

Meine Meinung

Die Designer der *Eye of the Beholder*-Saga haben seit dem Erstlingswerk deutlich dazugelernt und erfreulicherweise einige Unstimmigkeiten des Vorgängers ausgebügelt. Vor allem in Sachen Story, zieht *Eye of the Beholder 2* locker am Vorgänger vorbei. Zahlreiche, grafisch besonders ansprechende, Zwischensequenzen sorgen für gehobene Fantasy-Stimmung. Leider finden sich ein paar Härchen in der ansonsten ziemlich schmackhaften Dungeon-Suppe. Spieler, die den ersten Teil erfolgreich abgeschlossen haben, können mit alten Veteranen nur noch zwei-, dreimal mit einer Beförderung rechnen — zuwenig für einen echten Rollenspieler. Ein kompletter Neustart motiviert mehr. Ein zusätzliches Manko: Obwohl einige Puzzles ziemlich knackig sind (die Bodenplatten) ist der Overallschwierigkeitsgrad ziemlich niedrig, und die Monsterhatz deshalb viel zu schnell vorbei.

Hersteller: SSI
Distributor: Softgold
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Rollenspiel

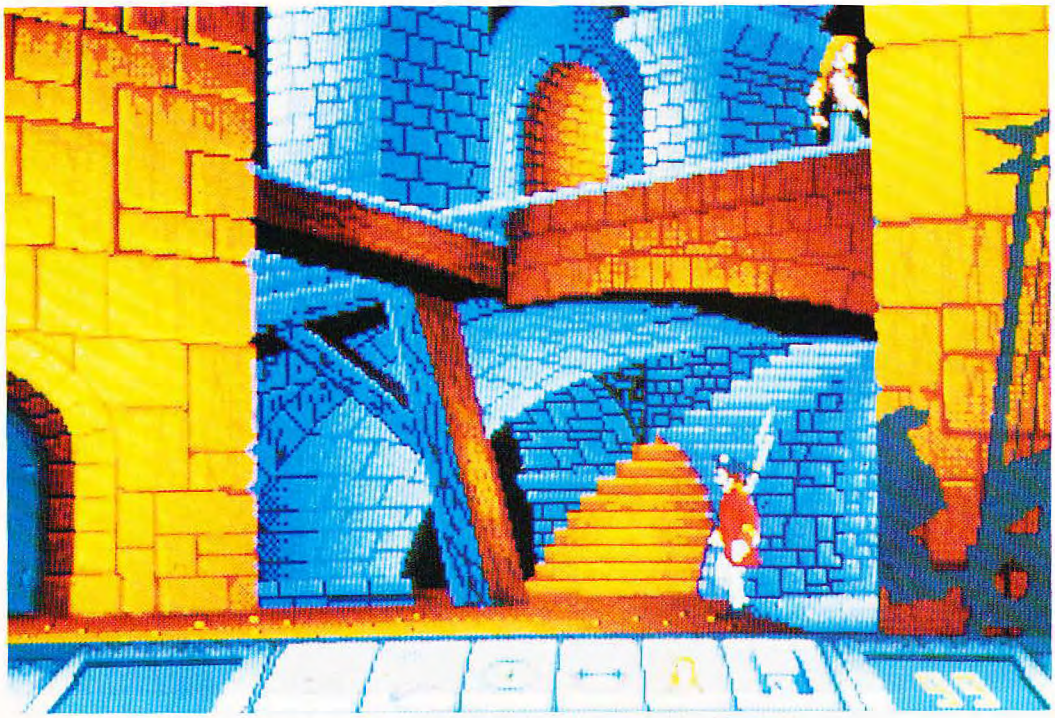
MS-DOS: 82%

Eternam

Eigentlich wolltet Ihr auf *Eternam* Urlaub machen; wenn aber ein Bösewicht sein Unwesen treibt, könnt Ihr nicht untätig zusehen.

Meine Meinung

Natürlich erreicht *Eternam* noch nicht die Qualität eines professionellen Lucasfilm-Spiels. Doch was sich auf dem Bildschirm tut, wird Euch trotzdem eine Menge Abwechslung bieten. Der Wechsel zwischen Zukunfts-, Fantasy- und ägyptischer Welt mag vielleicht etwas zu heftig vonstatten gehen, der Spielspaß und die Motivation leiden darunter jedoch nicht. Ganz im Gegenteil, der Reiz ständig Neues zu entdecken läßt einige spielerische Makken vergessen. Am Benutzer-Interface läßt sich sicher noch etwas feilen, die meisten Aktionen lassen sich aber ganz flink aktivieren. Auch über die anspruchsvolle Grafik kann man nicht klagen; zwar keine Spitzenklasse, aber Flair und Atmosphäre werden gut vermittelt. Abenteuer-Freaks freuen sich schon jetzt auf den zweiten Teil.



Wo ist das Burgfräulein? Wir irren durch eine Festung.

Wir schreiben das Jahr 2815 — den jährlichen Luxusurlaub genießt man längst auf einer Ferienwelt. Auf *Eternam* findet Ihr Fantasie-, Zukunfts- und antike Welten — romantisches Chaos ist die Folge. Seit Eurer Ankunft auf dem Planeten treibt der Oberbösewicht Mikhal Nuke sein Unwesen. Ihr seht nicht tatenlos zu, sondern setzt alle Mittel in Bewegung, den Typen zu verbannen und gegen seine üblen Machenschaften vorzugehen. Als Don Jonz reist Ihr durch die 3-D-Welt von *Eternam*, in der Ihr Bauwerke betreten, Pflanzen betrachten und mannshohe Hügel erklimmen könnt. Befindet Ihr Euch in einem Bauwerk, wird die 3-D-Perspektive ausgeschaltet, eine Abenteueroberfläche, ähnlich wie in Lucasfilm- und Sierra-Spielen, präsentiert sich. In pseudodreidimensionalen Räumen untersucht Ihr Möbel, findet Gegenstände und benutzt sie. Wenn Ihr auf Leute trefft, werden die Köpfe gigantisch groß herangezoomt und die Lippenbewegungen animiert. Auf Euch warten viele versteckte, knifflige Puzzles, die alle gelöst werden wollen, bis Ihr schließlich den Geheimkomplex von Mikhal in die Lüfte sprengt. *ri*

POWER TIPS

Speichert den Spielstand nur an Stellen, an denen Ihr Gefahr lauft, das Leben zu verlieren oder einen unwiderruflichen Fehler begeht. Zehn solcher Spielstände dürften für das Spiel vollkommen genügen.

Betretet jeden Raum und untersucht alles, was nicht niet- und nagelfest ist. Wenn's der Besitzer nicht vermißt, behaltet wichtige Objekte, die Ihr später noch brauchen könntet.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Infogrames
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Adventure

MS-DOS 76%

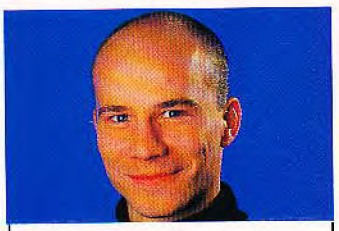
Draußen seht Ihr alles in flotter 3-D-Grafik (MS-DOS/VGA)

Innen erinnert *Eternam* an Lucasfilm-Spiele (MS-DOS/VGA)

Gruselschloß? Eine verlassene Villa lockt den Abenteurer

Falcon 3.0

Die Beschleunigung drückt Euch in den Schleudersitz — *Falcon 3.0* ist der ultimative Simulations-Realismus.



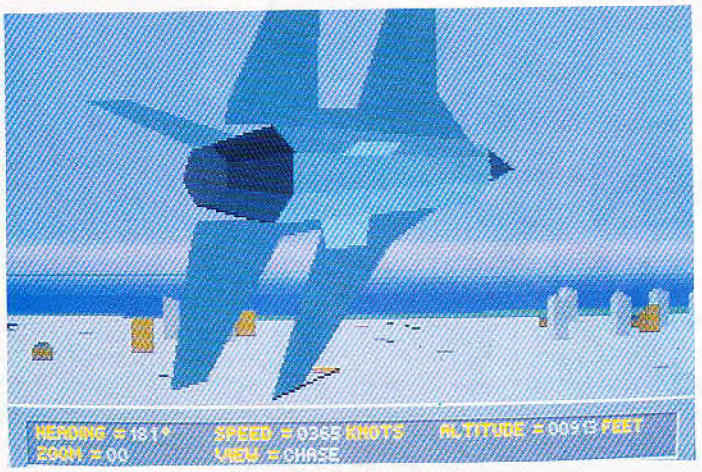
Meine Meinung

Da gibt es keine Frage: *Falcon 3.0* ist ein Hammer. Geht Ihr unbekümmert mit der Technik ins Gericht, gehörten Knöpfchen, Hebel und Armaturen zu Euren Kindheitsträumen — dann dürfte mit Spectrum Holobytes Simulation ein Wunsch Wirklichkeit werden. Die Simulations-High-Tech-Maschine überzeugt den Bildschirmpiloten mit realem Flugverhalten, hochdetaillierter Grafik, vollendeten Fluggeräuschen und einer anspruchsvollen Steuerung. Ein besonderes Lob verdient das Handbuch, das Fliegerei und Simulation überzeugend erklärt. Jedem Hobbypilot, der seinen Anspruch auf Flugtauglichkeit mit einer totalen Simulationsrealität verbindet, sei *Falcon 3.0* wärmstens ans Herz gelegt. Doch Vorsicht: Gehört Ihr zur Spezies der unbekümmerten Luftikusse, solltet Ihr Euch sicherheitshalber einen Testflug zugestehen.

Wie ein Blatt im Wind — der Hi-Fidelty-Mode sorgt für ein reales Flugverhalten

Kaum eine Flugsimulation erfreut sich einer so großen Fangemeinde wie Spectrum Holobytes Falcon-Serie. Bereits anno 1987 schoß die erste *F-16 Falcon* über CGA-Monitore. Im Zeitalter fixer PC und hochauflösender Grafikkarten wurde die neue Falcon bis an die technische Schmerzgrenze aufgestockt.

Bevor Ihr über die Piste rollt, bleiben Euch die Einstellungen von Konfiguration und Schwierigkeitsgrad. Je höher der Schwierigkeitsgrad, um so mehr Punkte kassiert Ihr beim Gelingen einer Mission. Habt Ihr genügend Punkte auf dem Konto, werden Euch begehrte Orden an die Brust geheftet oder ein Karrierepickel aufs Schulterstück gepflanzt. Ein Action-Modus und drei Komplettszenarios machen ihre Aufwartung: Die freigegebenen Krisengebiete sind Panama, Israel und der Persische Golf. Dabei hielt nicht nur der Namen, sondern auch die Originallandschaft für die fast reale Fliegerfreiheit her. Selten beginnt ein Flug allein: Aus einer umfangreichen Liste könnt Ihr Euch einen oder mehrere sympathische Mitflieger aussuchen. Endlich im Cockpit darf eine 3-D-Landschaft bestaunt werden, die weder mit Lichteffekten noch mit fließenden Bergen spart. Fliegt Ihr im Pulk, gehört ein reger Informationsaustausch zu einer gelungenen Mission. Je nach nario stehen verschiedene Einsätze an: Ein Angriff auf feindliche Bodentruppen ist genauso Fliegeralltag, wie der Schutz von alliierten Flugzeugen oder das Ausräuchern von Gegnerbunkern. Gehen Euch im Eifer des Gefechts die Aufträge aus, bleibt ein Editor zum Selbstbau. Im Aufwind sind Multiplayer-Spiele, *Falcon 3.0* gehört dazu. Mit einem seriellen Kabel, Modem oder mit einem Netzwerk geht Ihr mit oder gegen Eure Freunde in die Luft. *cd*



Zoom rundum — keine Ecke bleibt unbeobachtet

POWER TIPS

Der F-16 könnt Ihr mit einem Mathecoprozessor Beine machen: Im sogenannten Hi-Fidelty-Modus wird der Rechenknecht direkt unterstützt. Diese Konfiguration katapultiert die F-16 sogar auf einem 286er mit 16 MHz von der Diashow zum ruckelfreien Flugvergnügen. Schon bei der Auftragsvergabe auf die Karte linsen. Laßt Ihr falsche Ziele verglühen, gibt's Ärger. Feindflieger abchecken lassen, denn nicht autorisiert abgeschossene Maschinen bringen keine Pluspunkte. Als ACE in regelmäßigen Zeitintervallen ein Flare ausklinken.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Spectrum Holobyte
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Simulation

MS-DOS: 91%

Final Fantasy 2

***Final Fantasy* wird auf dem Super Nintendo fortgesetzt: Das 16-Bit-Abenteuer ist ein Fantasy-Koloß mit tonnenweise Grafik und mächtigen Feinden.**

Ultima läßt grüßen: Eure Umgebung seht Ihr durchgehend aus der Vogelperspektive.

In Japan wird das Super-Nintendo-Rollenspiel als Final Fantasy 4 verkauft, hierzulande tritt man kürzer und begnügt sich mit der Ziffer 2. "Hierzulande" ist nicht ganz richtig, da die vorliegende Version nur als US-Import zu haben ist. Wer Englisch beherrscht und den passenden Adapter hat, kann dieses Fantasy-Abenteuer trotzdem problemlos spielen.

Ihr beginnt als schwarzer Ritter im Dienste eines grausamen Königs. Als loyaler Diener seid Ihr bereit jeden Auftrag Eures Herrn auszuführen — bis die unschuldigen Einwohner eines Dorfes Opfer der Grausamkeit Eures Herrschers werden. Nun stellt Ihr Euch gegen den Despoten: Zusammen mit Eurem Waffenbruder Kain macht Ihr Euch auf die Suche nach acht magischen Kristallen, die in den Händen des Bösewichts eine Katastrophe auslösen würden. Im Verlauf des Abenteuers schließen sich Euch Ritter, Barden und Magier an, so daß Ihr in jeder Situation auf den geeigneten Charakter zurückgreifen könnt.

Das Königreich von Baron seht Ihr (ähnlich wie beim Klassiker Ultima) aus der Vogelperspektive. Betretet Ihr eine Stadt, ein Schloß oder einen der unterirdischen Dungeons, wird der entsprechende Ort vergrößert gezeigt. In den Gemeinden bieten Euch Zauberläden, Waffenschmieden und Gemischtwarenläden ihre Waren feil. Mit den herumlaufenden Bewohnern könnt Ihr Euch unterhalten, in Wirtshäusern findet Ihr Speis, Trank und ein Bett für die Nacht. Reist Ihr über Land (und könnt noch nicht auf eines der praktischen Luftschiffe zurückgreifen), müßt Ihr alle paar Meter eine Prügelpause einlegen. Alle Kämpfe finden auf einem Japano-Kampfbildschirm statt: Rechts steht Ihr, links droht die Monsterhorde. Gekämpft wird in Echtzeit: Während Euer Magier über einem vernichtenden Zauberspruch brütet, hat der Ritter schon dreimal zugelangt. Am Ende gibt's für die Überlebenden Erfahrungspunkte und Gold. *wi*

Eure Party besteht aus maximal sechs Fantasy-Charakteren

Meine Meinung

Schon am Intro scheiden sich die Geister: Wer sich den minutenlangen Vorspann ohne mit der Wimper zu zucken ansieht, ist wie geschaffen für das Spiel; wer hektisch weiterklickt, wird sich auch danach tödlich langweilen. Denn *Final Fantasy* hat Eigenschaften, die den Rollenspielgegner schrekken. So ist ständiges Monstermetzeln ein integraler Bestandteil des Spiels — wo kommen auch sonst die Erfahrungspunkte her? Rollenspiel-Profis sollten sich's jedoch nicht nur aus Ermangelung lohnender Alternativen anschaffen: Gerade die Story verblüfft durch Abwechslung, Gags und Überraschungen. Die Musik ist ebenfalls famos, die Grafik schnucklig-phantasievoll. Da auch die Batterie zum Abspeichern nicht vergessen wurde, ist's sehr zu empfehlen.

POWER TIPS

Unterhaltet Euch mit allen Leuten und besucht jedes Geschäft. Habt Ihr eine entscheidende Schlacht überlebt, solltet Ihr abspeichern. Je öfters Ihr speichert, desto seltener müßt Ihr eine Spielsituation ein zweites Mal durchspielen. Heilt und speichert auch, bevor Ihr einen Dungeon betretet. Dort öffnet Ihr *alle* Kisten.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Square
Distributor: Import
Preis: 120 Mark
Genre: Rollenspiel

SUPER NES: 88%

Fire & Ice

Nach dem Geniestreich *Rainbow Islands* wartet das Graftgold-Team mit einem weiteren Jump'n'Run, Marke "Oberputzig" auf.

Meine Meinung

Auf den Mann ist Verlaß: Andrew Braybrook liefert mit *Fire & Ice* ein hochklassiges Geschicklichkeitsspiel ab, das jeder Amiga-Monitor stolz präsentiert. Allein die Grafik ist so fantastisch, daß man vor lauter Staunen den heranstürmenden Gegner vergißt. Hinzu kommt, daß *Fire & Ice* ungewöhnlich umfangreich ist — und in jeder Welt gibt's neue Gags, neue Grafik und neue Features. Trotz gehobenem Schwierigkeitsgrad sucht man unfaire Stellen vergebens. Wer einmal angefangen hat, auf Schlüsselsuche zu gehen, der läßt so schnell nicht wieder ab. Daran sind nicht zuletzt die brillant ausgetüftelten Gegner schuld, die sowohl optisch als auch spielerisch einiges auf dem Kasten haben. Wer Jump-'n'Runs mag, kommt an diesem High-End-Spiel nicht vorbei. *Fire & Ice* zählt schon heute zu den All-Time-Favourites auf dem Amiga.

Jede Menge Extras und Bonusräume lauern in abgelegenen Gegenden eines Levels

Im Mittelpunkt steht diesmal kein regenbogenwerfender Knirps, sondern "Cool Coyote". Das clevere Hündchen muß sieben Welten, die jeweils in mehrere Abschnitte geteilt sind, durchlaufen. Wenn Ihr die Rolle von Cool Coyote übernehmt, solltet Ihr unterwegs vor allem auf Schlüsselteile achten. Nur wer die sechs verstreuten Bruchstücke findet, darf in den nächsten Level vorrücken. Um an den Toröffner zu kommen, müßt Ihr Euch zwangsläufig mit den unzähligen Bösewichtern herumärgern. Diese trachten Cool Coyote nicht nur nach dem Leben, sondern schleppen auch die begehrten Schlüsselteile mit. Dummerweise wißt Ihr im Vorfeld nicht ganz genau, welche Gegner die Schlüsselträger sind. Als Hinweis erscheinen allerdings kleine Pfeile, die Euch in die gewünschte Richtung lenken.

Cool Coyote ist die Hauptfigur in diesem famosen Jump'n'Run

Sieben total unterschiedliche Welten müßt Ihr durchqueren

Wie es sich für ein niedliches Jump'n'Run gehört, werden die Feinde nicht einfach abgeballert. Cool Coyote beschießt die Unholde mit Eiskügelchen, bis sie zur Salzsäule erstarren. Danach reicht schon eine simple Berührung, und der Bösewicht zerspringt in tausend Teilchen.

Die einzelnen Abschnitte scrollen in alle Richtungen und sind grafisch total unterschiedlich gestaltet. Versteckte Bonuskammern, Abkürzungen und andere Gags sind allerdings in jeder Welt anzutreffen. Natürlich tummeln sich auch etliche Extras in *Fire & Ice*. Besondere Aufmerksamkeit verdient Mitstreiter "Poppy", der Euch als lebender "Satellit" zur Seite steht. *mg*

POWER TIPS

Wenn Ihr einen Gegner pulverisiert habt, ist er lobenswerterweise für immer verschwunden. Es lohnt sich also, *jeden* Bösewicht zu vernichten und nicht nur zu "überwinden". Nur so könnt Ihr sichergehen, daß Ihr kein Schlüsselteil verpaßt. Wildes Durchrennen bringt gar nichts, intelligentes Abgrasen des gesamten Levels ist angesagt — Extras, Bonusräume, Warps und der vollständige Schlüssel werden's Euch danken.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Graftgold/Renegade
Distributor: Rushware
Preis: 90 Mark
Genre: Geschicklichkeit
Außerdem geplant für Mega Drive und Super Nintendo.

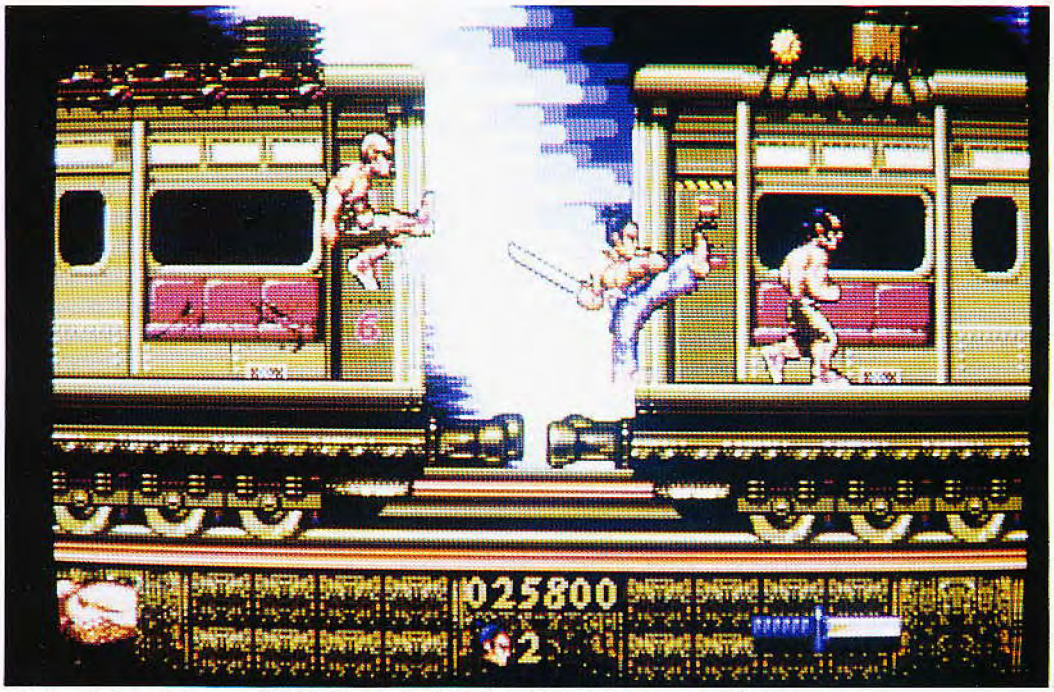
AMIGA: 85%

First Samurai

Die Letzten werden die Ersten sein: Nach jeder Menge "Last Ninjas" begibt sich der *First Samurai* auf Kriegspfad — als Held in einem Actionspiel.

Meine Meinung

Professionell bis zum letzten Schwertschwung: *First Samurai* brennt ein optisches und akustisches Feuerwerk ab, das man auf dem Amiga noch nicht allzuoft gesehen hat. Der Sound ist nicht nur langweiliges Beiwerk, sondern vermittelt eine unheimlich dichte und packende Atmosphäre. Zusammen mit der fantastischen Grafik tröstet die die High-End-Präsentation über den ein oder anderen spielerischen Mangel hinweg. So tauchen die Feinde nicht immer fair auf — gelegentliche Treffer kann man nicht vermeiden. Im Gegenzug sind die Bösewichte höchst originell in Szene gesetzt: Jeder Level verblüfft mit anderen Unholden und versteckten Abschnitten. *First Samurai* dürfen nicht nur Ninja-Freaks in ihre Spielesammlung aufnehmen, auch anspruchsvolle Action-Adventure- und Jump'n'Run-Fans sollten zugreifen. Die ST-Umsetzung ist leider nicht ganz so toll: Sowohl technisch, als auch grafisch und musikalisch fällt sie spürbar ab.



Mit dem Katana-Schwert müßt Ihr Euch gegen Dutzende von Gegnern verteidigen

Tatort Fernost: Ein weiser Samurai gibt sein Wissen gerade an die Schüler weiter, als ein Dämon den Sensei entführt. Obwohl die Ausbildung noch nicht ganz abgeschlossen ist, macht sich ein Samurai-Azubi auf die Suche nach dem Wolkenkratzer der Zukunft, in dem sein Meister gefangen ist.

Mit einem scharfen Schwert bewaffnet, tritt unser Held die schwierige Aufgabe an: Durch etliche, in alle Richtungen scrollenden Levels muß sich der Wagemutige kämpfen. Die Reise führt ihn unter anderem durch ein Fantasy-Land, zum Großstadtdschungel und sogar in Richtung Abwasserkanal. Angesichts dieser Wegbeschreibung wundert es nicht, daß sich dem Samurai unzählige Feinde in den Weg stellen. Zur Verteidigung greift der Heroe zunächst auf Fußtritte und Handkantenschläge zurück. Erst wenn genügend magische Energie gesammelt wurde, fliegt ihm ein Katana-Schwert zu. So bewaffnet könnt Ihr den Unholden wirkungsvoller Paroli bieten.

Bei *First Samurai* kommt es allerdings nicht nur auf Kampftaktiken und Degenfechten an, auch das Köpfchen muß arbeiten. Diverse kleine Rätsel (meist sind bestimmte Gegenstände zu finden) peppen den Actionalltag auf. Netterweise steht Euch ein Gott mit Rat und Tat zur Seite — leider nicht immer, aber in höheren Levels immer öfter. *mg*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Imageworks/ Ubi-Soft
Distributor: Rushware
Preis: 90 Mark
Genre: Action

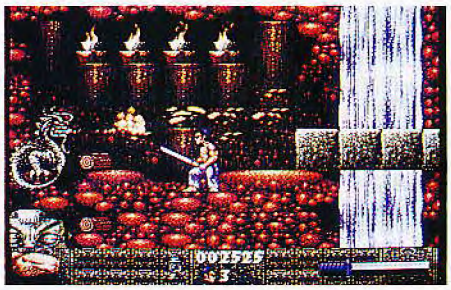
AMIGA:	**80%**
MS-DOS:	**80%**

POWER TIPS

In der *POWER PLAY* 4/92 sind auf Seite 78 schöne Karten zu *First Samurai* abgedruckt. Jede Menge Warps und Bonuskammern sind Euch mit diesem (erlaubten) Doping zugänglich.

Sogar im Sprung könnt Ihr das Schwert schwingen

Bei schönster Abenddämmerung startet Ihr das Abenteuer



Jeder der vier Levels gibt sich optisch grundverschieden

Formula One Grand Prix

Männer, Mädchen und Motoren: mit rasenden Vektorenrennern auf Weltmeisterschaftskurs.

Programmieraltstar Geoff Grammond dürfte den meisten rennsportbegeisterten Computerspielern ein Begriff sein. Sein *Revs* für den C 64 ist ebenso bekannt wie die furiose Berg- und Talbahn *Stunt Car Racer*.

Mit *Formula One Grand Prix* legt Grammond einen weiteren Vektorrenner vor, der problemlos an die Spitze fährt. Simuliert wird die Rennsaison 1991. Das heißt, alle aktuellen Fahrer des Jahres donnern mit ihren Boliden über die Piste. Alle 25 Wagen verfügen wahlweise über ihre tatsächlichen technischen Merkmale oder gehen alle mit den gleichen Chancen an den Start. Natürlich könnt Ihr alle 16 Weltmeisterschaftskurse im "Practice Mode" als Autotourist in aller Ruhe bewundern. Ihr seit dann allein auf der Strecke, eventuelle Fahrfehler wirken sich nicht auf Weltmeisterschaftspunkte aus. Ernst wird es, wenn die Weltmeisterschaft beginnt. Vor jedem Rennen müßt Ihr in ein paar Qualifikationsrunden um die aktuelle Aufstellung kämpfen. Die beste Gelegenheit, am Tuning der Wagen zu arbeiten. Bei jedem Boxenstopp während der Vorbereitungsrunden könnt Ihr Bremswirkung, Übersetzung und Spoilerstellung variieren. Daneben stehen sechs unterschiedliche Reifenqualitäten zur Wahl. Je nach fahrerischem Können dürft Ihr zwischen fünf unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen wählen. Je nach eingestellter Stufe stehen unterschiedliche Fahrhilfen zur Verfügung. Das reicht vom Anzeigen der Ideallinie auf der Fahrbahn, über ein Automatikgetriebe oder eine Bremshilfe bis zur Unzerstörbarkeit bei Unfällen. Die Renner werden mit dem Joystick gesteuert. Ein Druck nach vorne und die Fahrt beginnt. Auf dem Armaturenbrett findet Ihr Informationen über Drehzahl, eingelegten Gang, Rundenzeiten und Position im Feld. *vw*

Mit Vollgas durch die Vektorlandschaft (Amiga)

Reifentausch beim Boxenstopp

Meine Meinung

Grammond hat sein Spiel mit großer Detailverliebtheit und Realitätsnähe programmiert: Man spürt förmlich, wie der ganze Rennkurs ein Eigenleben entwickelt. Die Mechaniker sind bei der Arbeit, wechseln die Reifen oder säubern das Visier. Jede der 16 Strecken entspricht exakt der Wirklichkeit und verlangt ein etwas anderes Fahrverhalten. Die aktuellen Daten stimmen bis auf das letzte Komma mit der Realität überein. Trotz dieser peniblen Genauigkeit kommt der Spaß nicht zu kurz. Die Wagen donnern wunderbar weich über die Piste, Dopplereffekte und Bremsgeräusche unterstützen die Rennatmosphäre dramatisch. Der größte Pluspunkt ist die ausgeklügelte Schwierigkeitsabstufung, die allen Fahrstärken entgegenkommt. Mit wachsender Erfahrung als Formel-1-Pilot schaltet man die angebotenen Fahrhilfen einfach ab und brettert mit vollem Risiko über den Kurs.

POWER TIPS

Neulinge sollten sich auf keinen Fall in eine Rangelei am Start verwickeln lassen. Laßt die Profis lieber erst einmal davonziehen und rollt in den folgenden Runden das Feld von hinten auf. Das macht auch viel mehr Spaß, als als Erster an der Spitze zu kleben. Auch wer schon über eine gute Kurventechnik verfügt und sich spektakuläre Überholmanöver zutraut, sollte eine gute Startplazierung nicht verachten. Besonders auf engen Stadtkursen, wie etwa in Monaco, solltet Ihr also in den Qualifikationsrunden alles geben.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Microprose
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Rennspiel

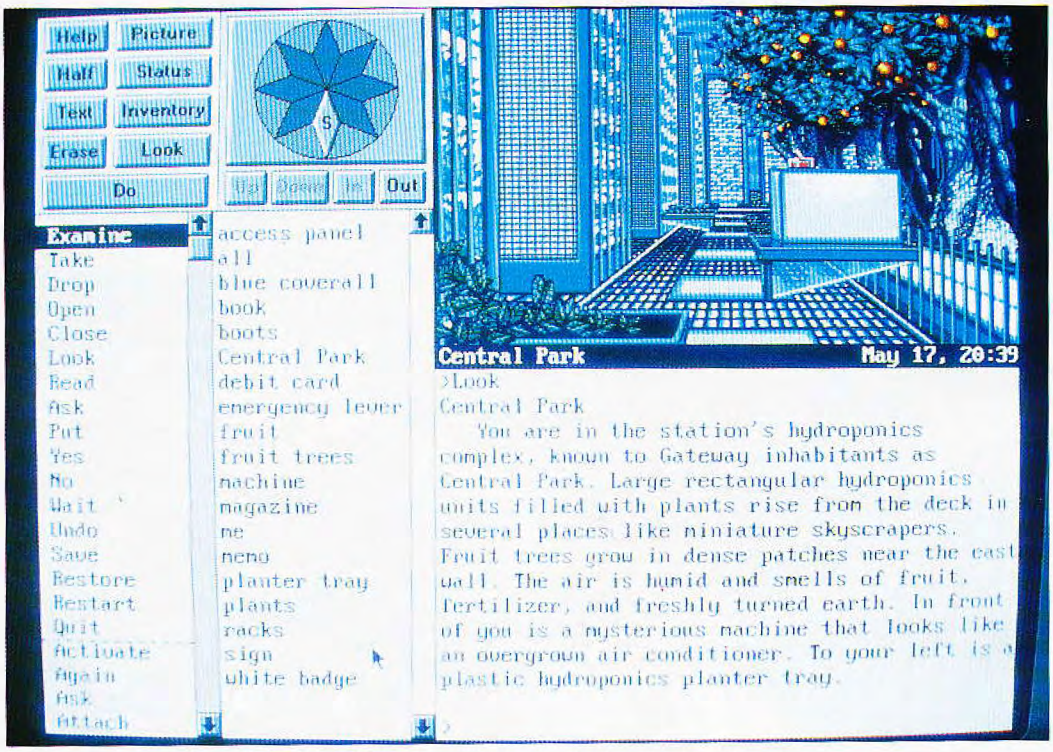
Amiga:	**83%**
Atari ST:	**81%**

Gateway

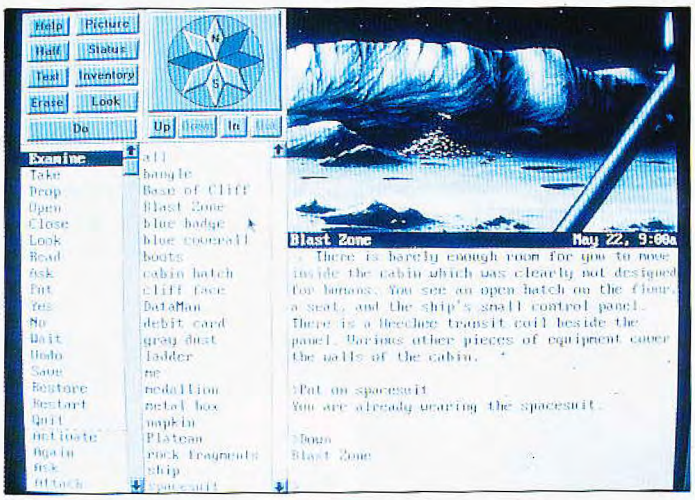
Gewinnt den Hauptpreis in der Sternenlotterie: Ein Freiflug durch die *Gateway*-Milchstraße ohne Garantie auf sichere Landung.

Meine Meinung

Die Text-Adventure von Legend bewegen sich auf höchstem spielerischen und technischen Niveau. Die zum großen Teil animierten High-Res-Grafiken und hörenswerten Soundtracks unterstützen die gehaltvollen Texte aufs Schönste. Das Benutzer-Interface bietet allen Komfort, den ein Text-Adventure-Freund heute erwarten darf. Der größte Pluspunkt ist aber, wie auch in den anderen Programmen der Serie, die anspruchsvolle Story. Wer sich erst einmal in der Phantasie von Frederik Pohl häuslich eingerichtet hat, wird von diesem Programm nicht mehr lassen können. Allerdings sollte man von *Gateway* nicht den gleichen Witzquotienten erwarten, wie von den Schwesterprogrammen der *Spellcasting*-Serie.



Der Kompaß zeigt Euch alle möglichen Richtungen an, in die Ihr verschwinden dürft



Übersichtlich und bequem: der Spielbildschirm mit Textfenster

Das Jahr 2101. Nach vielen technischen Schwierigkeiten gelingt es der Menschheit das Sonnensystem zu erobern und alle Planeten und Monde zu besiedeln. Was jetzt zur weiteren Ausbreitung des Homo sapiens über die Galaxis fehlt, ist ein funktionstüchtiger Überlichtantrieb. Nur so lassen sich die gewaltigen Entfernungen zwischen den Sonnensystemen bewältigen. Zur rechten Zeit entdeckt eine Aufklärungssonde eine verlassene Raumstation im erdnahen Orbit. Ihre Ladung: betriebsbereite Sprungschiffe unbekannten Ursprungs. Die Sache hat nur einen Haken: die Steuerung läßt sich nicht manipulieren und jeder Start wird zu einem Flug ins Ungewisse. Trotzdem melden sich zahlreiche Freiwillige und bald entscheidet eine planetenweite Lotterie über die begehrten Plätze an Bord der Sprungschiffe. Erfolgreichen Piloten winken Ehre und Reichtum, denn meist kommen die Schiffe mit unschätzbaren Reichtümern und wichtigen Informationen zurück.

In *Gateway*, dem neuen Textadventure von Bob Bates, stehen wir am Anfang einer dieser gefahrvollen Reisen. Ausgedacht hat sich das Sciencefiction-Garn der amerikanische Autor Frederik Pohl, schon seit Jahrzehnten ein Garant für saftige Zukunftsromane. Wie in den Vorgängerprogrammen von Legend wird auch in *Gateway* für jede neue Lokalität eine High-Res-Grafik geladen. In der unteren Hälfte des Bildschirms findet Ihr den passenden erklärenden Text und gebt alle Befehle via Tastatur ein. Schreibfaule Astronauten klicken sich aus einem großen Verben- und Substantiv-Reservoir die gewünschten Sätze zusammen. Die geläufigsten Befehle sind auch direkt über Icons zugänglich. *vw*

POWER TIPS

Kein Tip, sondern eine ernste Warnung: Der Packung von *Gateway* liegt unverständlicherweise gleich das komplette Lösungsbuch bei. Dort findet Ihr alle Rätsel fein säuberlich aufgelistet und schrittweise in aller Ausführlichkeit erklärt und gelöst. Wer sich nicht jeden Spielspaß vermiesen will, sollte diese Fibel entweder im tiefsten Tresor vergraben oder besser noch gleich verbrennen. Wer besitzt schon soviel Willenskraft, in Krisenmomenten nicht doch einmal zu linsen.

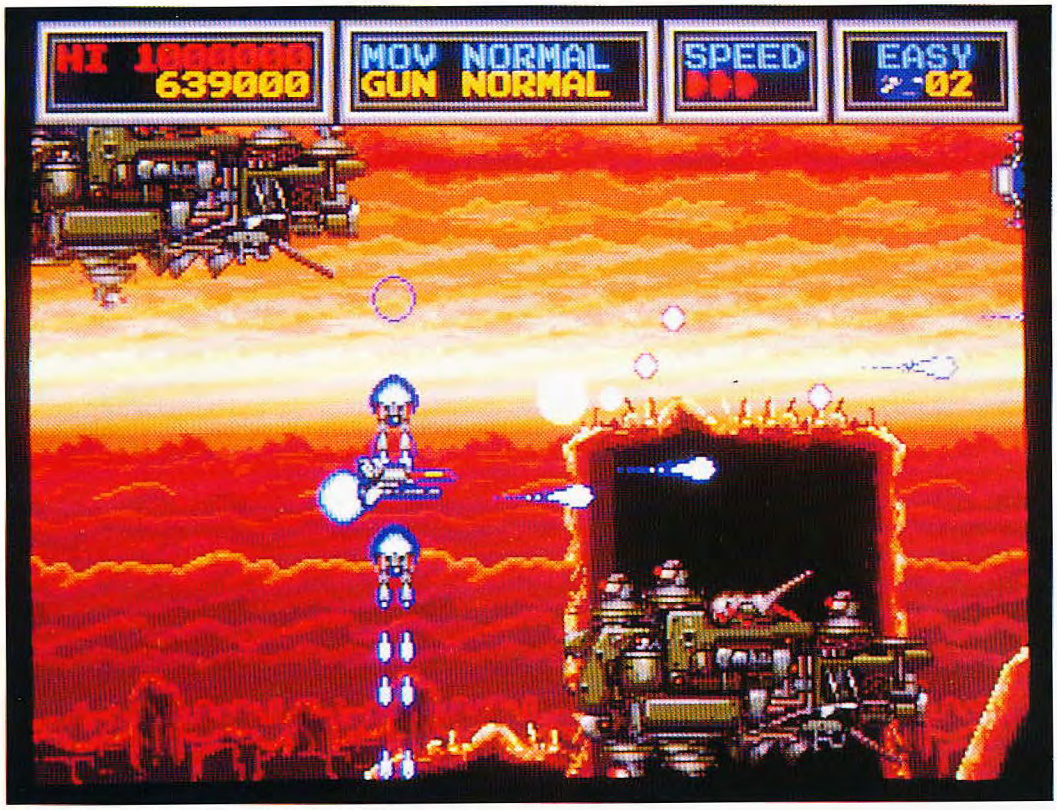
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Legend
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Text-Adventure

MS-DOS: 82%

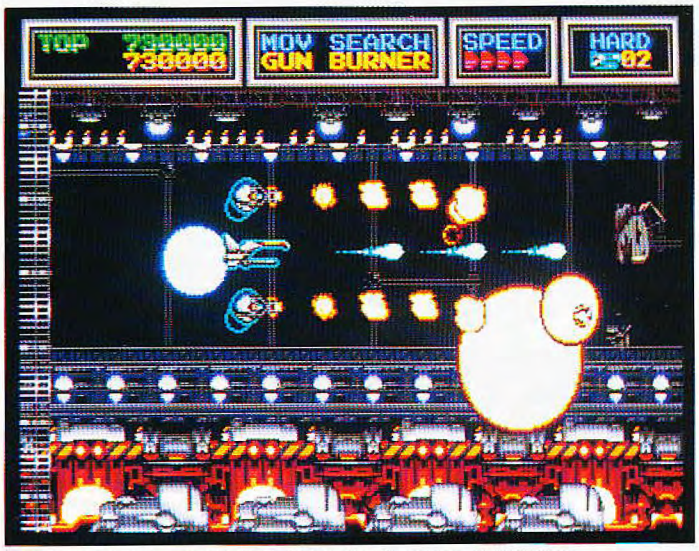
Gley Lancer

Die Weltraumföderation setzt große Stücke auf Euch: Bewahrt die Galaxis vor dem sicheren Untergang und rettet die zivilisierte Menschheit.



Prachtvolle Hintergründe sind das Markenzeichen von *Gley Lancer*

Wenn es um hochkarätige Ballerspiele geht, fallen zuerst die Namen Technosoft (*Thunder Force*) und NCS. Die Programmierer von *Hellfire* und *Gynoug* legen mit *Gley Lancer* neue Kohlen in den Ballerspielofen. Mit dem Star-Hawk-CSH01XA-Kampfjäger startet Ihr in den Weltraum, wo sich die bösen Außerirdischen schon die Hände reiben. Um die Gegner effektiv aufzumischen, haben die Ingenieure Eures Kampfjägers Laserwaffen eingebaut, die mit speziellen Extras aufgerüstet werden. Nachdem Ihr das erste Extra aufgenommen habt, fliegt ein kleiner Hilfssatellit mit Geschützstation über Euch, danach gesellt sich ein feuernder Satellit unter dem Raumer hinzu. Wie sich diese Sidekicks bewegen, legt Ihr vor dem Spiel fest: Normalerweise schießen die Dinger nach vorn, es gibt aber auch Modelle, die um den Jäger kreisen, hinter ihm herfliegen oder in die entgegengesetzte Richtung ballern. Mit den beiden Beibooten im Gepäck sammelt Ihr weitere Waffen auf, zwischen denen Ihr umschalten könnt: Im Angebot sind neben Streuschuß und Breitbandlaser auch Flammenwerfer und bildschirmsäubernde Smartbomb. Wie bei *Thunder Force* ändert sich die Geschwindigkeit des Jägers auf Knopfdruck. Elf Levels liegen vor dem erfahrenen Weltraumkrieger. Im Gegensatz zu dem Gros der Ballerspiele scrollt *Gley Lancer* in alle möglichen Richtungen: Einmal fliegt Ihr von links nach rechts, dann geht's kreuz und quer durch ein komplexes Labyrinth mit Sackgassen, aus denen Ihr nicht mehr entkommt. *ak*



An Rasanz ist der neue NCS-Ballertitel kaum zu überbieten

Meine Meinung

Neben *Thunder Force 4* ist *Gley Lancer* das beste neue Ballerspiel auf dem Mega Drive. Besonders imposant ist die nahezu einwandfreie technische Gestaltung: Schnelles, ruckelfreies Scrolling, große Endgegner und viele Farben. Die Designer sind dem Wahlspruch "gut geklaut ist besser als schlecht selbst gemacht" gefolgt und haben sich rigoros an erfolgreichen Super-Nintendo-Ballerspielen bedient und die Ideen der Konkurrenz abgekupfert. Das gelang. Bei *Gley Lancer* packt Euch schon im ersten Level der ungebremste Ballerrausch — NCS weiß, wie man rasante Höchstleistungen aus dem Mega Drive herausholt. So plaziert es sich dicht hinter dem vierten Teil der beliebtesten Mega-Drive-Ballerserie Thunder Force.

POWER TIPS

Der Obermotz des letzten Levels fährt mit schwerem Geschütz auf: Er feuert kreisförmig zwölf Kugeln ab — beseitigt sie mit Search-Drohnen. Danach fliegt Ihr in die Lücke zwischen zwei Lasern und umkreist den Obermotz. In der Ecke links-unten habt Ihr die größten Überlebenschancen. Um das Vieh für immer zu beseitigen, benutzt Ihr Modus 2.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: NCS
Distributor: Import
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Shoot'em up

MEGA DRIVE: 79%

Global Conquest

Die Welt am Draht: Bis zu vier Spieler dürfen sich in Dan Buntens *Global Conquest* um die strategische Vorherrschaft prügeln.

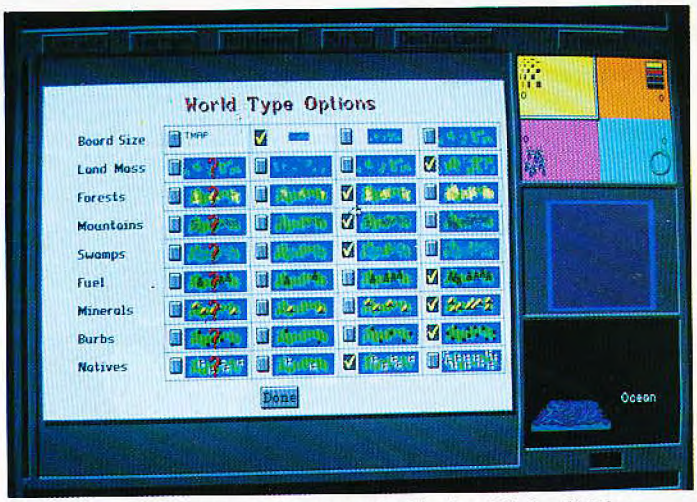
Meine Meinung

Auch mit *Global Conquest* beweist Dan Bunten wieder einmal, daß er sein Handwerk nicht verlernt hat. Zwar bekommt *Global Conquest* nicht den Genialitätsbonus, mit dem sich der Vorgänger schmücken kann, dafür werden ernsthaftere Strategen bei dem Neuling eher spielerische Befriedigung finden als bei *Command H.Q.* So ist die Bedienung von *Global Conquest* eine Spur komplizierter, die taktische Herausforderung komplexer wie beim Vorläufer. Vor allem im Netzwerkmodus spielt *Global Conquest* seine Stärken voll aus. Wenn sich vier Kumpane im Drahtverbund kloppen, potenziert sich der *Global-Conquest*-Suchtfaktor nochmals gewaltig.

Auf einer Zufallslandkarte prügeln sich bis zu vier Spieler um die Vorherrschaft

Dan Bunten", wenn dieser Name fällt, erschauern Kenner von Taktikspielen wohlig und erinnern sich an die Frühtage der Computerspiele. Der unvergessene Kultklassiker *M.U.L.E.* entstammte der Feder des Meisters. Vorletztes Jahr sorgte Bunten unter seinen Fans mit *Command H.Q.* für Aufregung. In diesem Jahr überraschte der Taktikguru mit einem weiteren Strategiespiel: *Global Conquest*. Ähnlichkeiten zum Vorgänger *Command H.Q.* sind zwar noch vorhanden, beschränken sich aber auf Teile des grafischen Outfits und der Bedienung.

Die — für Strategen besonders interessant — wichtigste Änderung: Während in *Command H.Q.* die verschiedenen Truppen in Echtzeit über die Landkarte huschen, wird in *Global Conquest* rundenweise gezogen. Zudem können sich im neuesten Programm per Netzwerk bis zu vier Spieler gleichzeitig prügeln, gegenüber den zwei Taktikern in *Command H.Q.* Der nächste Unterschied: Galt es in *Command H.Q.* unterschiedliche historische Szenarien zu überstehen und diente eine "echte" Landkarte der Erde als taktischer Tummelplatz, sind die Ländereien von *Global Conquest* rein fiktiv und werden per Zufall generiert. Sind alle Angaben über Landkartengröße, Truppenauswahl und Anzahl der Städte sowie der Rohstoffvorkommen gemacht, geht's los. Am besten lassen sich die Truppen-Icons per Mausklick schieben. *mh*



Alle Einstelloptionen findet Ihr nur in der Version 2.0 des Spieles

POWER TIPS — Achten Sie beim Kauf darauf, daß Sie die Programmversion 2.0 (oder aufwärts) bekommen. In dieser Version sind einige kleine "Bugs" beseitigt und ein paar neue Features hinzugekommen.

— Erobern Sie so viele Städte und so viele Rohstoffvorkommen wie möglich. Meistens gilt die Regel, daß derjenige gewinnt, der die meisten Städte (und damit das meiste Geld) besitzt.
— Schicken Sie Spione in feindliche Städte. So werden Sie mit unschätzbaren Informationen versorgt.
— Kein Risiko eingehen. Wenn Sie schon angreifen, sollten Sie auch sicher sein, daß Sie gewinnen (nur mit einer Übermacht).
— Schiffe, besonders Transporter, sind verwundbar. Eine Invasion von der Meerseite läßt sich im Ansatz stoppen.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Global Conquest
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Strategie

MS-DOS: 84%

mh

Global Effect

Ist die Ozonschicht erst zerstört, lebt sich's gänzlich unbeschwert: In Milleniums Umweltsimulation retten wir, was noch zu retten ist.

Ökologie im Praxistest: Wir bauen mit der Maus ein Haus

In *Global Effect* steht es um Mutter Erde gar nicht gut. Der Treibhauseffekt wird immer schlimmer, das Ozonloch hat inzwischen die Ausmaße von Afrika und zu allem Überfluß schmilzt mal wieder irgendwo ein maroder Atomreaktor. Genug Arbeit für einen ambitionierten Landschaftsarchitekten mit umweltpolitischem Gewissen. Wie in ähnlichen Programmen von Maxis, etwa *SimCity* oder *SimEarth*, startet Ihr Euer Aufbauwerk entweder auf einem jungfräulich, leeren Planeten oder auf einer schon angeschlagenen Weltkugel. Neben den bereits erwähnten Katastrophen stehen Flutkatastrophen und Dürren zur Auswahl. Im ganzen werden acht Szenarien geboten.

Wie in *SimCity* baut Ihr eine Musterstadt, die sich aus kleinen funktionellen Einheiten zusammensetzt. Ihr plaziert die kleinen Plättchen mit der Maus auf einem vergrößerten Ausschnitt des Planeten. So baut Ihr z.B. Kraftwerke, legt Industriegebiete oder Wohngegenden an oder entwickelt eine effektive Landwirtschaft. Leider wird Euch für jede Aktion eine bestimmte Menge Energie abgezogen. Nur wer ökonomisch mit seinen Vorräten haushaltet ist erfolgreich. Zu neuem Spielkapital kommt Ihr durch die Ausbeutung von Bodenschätzen und den Einsatz von regenerierbaren Energiequellen, wie Luft und Wasserkraft. Um die Bautätigkeit besser zu planen, informieren zahlreiche Statistiken und Übersichtskarten über den Stand der Entwicklung Eures Planeten. Wer zwei Rechner via Kabel oder Modem verbindet, darf sich Bauduelle mit einem Kumpel liefern. *vw*

Information gefällig? An Karten und Tabellen herrscht kein Mangel.

POWER TIPS

Auf allen Planeten sind die Rohstoffe unterschiedlich verteilt. Informiert Euch über Rohstoffvorkommen, bevor Ihr eine Ansiedlung plant. So vermeidet Ihr lange und kostspielige Wege, und den Kraftwerken geht nicht so schnell die Puste aus.

Meine Meinung

Programmierer Toby Simpson hat sich zwar schamlos bei berühmten Genrekollegen bedient, dabei aber das Kunstück fertiggebracht, ein eigenständiges Spielprinzip auf die Beine zu stellen. Obwohl uns an allen Ecken und Enden die Informationen um die wißbegierigen Ohren fliegen und wir eine Menge über globale Zusammenhänge lernen, bleibt der Spaß nicht auf der Strecke. Selbst im dichtesten Baugetümmel verliert man nicht den Überblick. Als segensreich erweist sich die Zweispieleroption via Kabel. So bleibt die Motivation über mehrere Planeten erhalten. Wer keine Bedenken hat, darf sogar einen waffenstarrenden Militaristenstaat etablieren und den friedlichen Nachbarn ohne Vorwarnung überfallen. *Global Effect* ist eine originelle Alternative zu den etablierten Produkten von Maxis.

Probiert doch mal alternative Energien. An der Küste mit ihren stürmischen Brisen machen sich Windkraftwerke ganz hervorragend. Im Eifer des Gefechts die Lebensmittelversorgung nicht vergessen und immer an die Landwirtschaft denken.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Millenium
Distributor: Electronic Arts
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Strategie

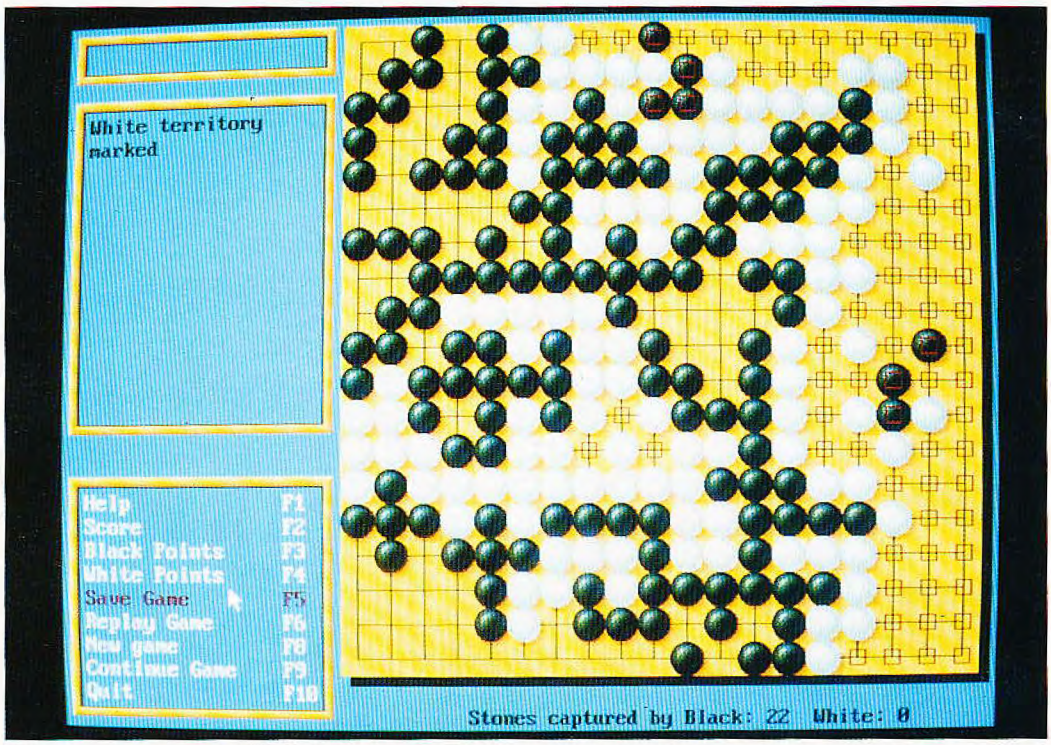
MS-DOS:	**79%**
Amiga:	**78%**

Go-Simulator

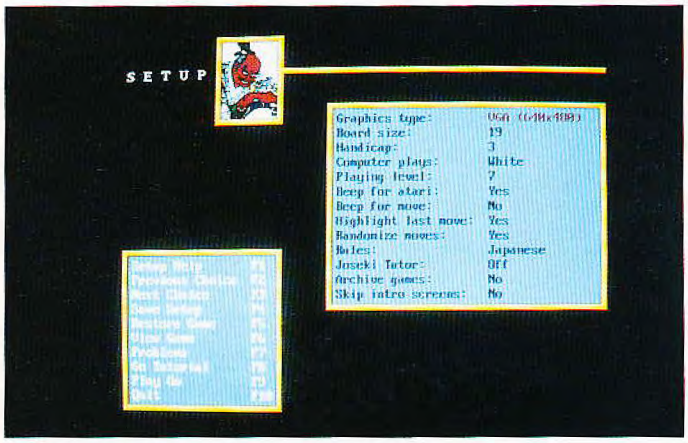
Auf die Frage "Hast Du Lust *Go* zu spielen?" bekommt Ihr selten eine positive Antwort. Ishi-Press entwickelte eine Variante, die Zeit für ein Spiel hat.

Meine Meinung

Zum *Go-Simulator* von Ishi gibt's momentan keine erschwingliche Alternative: Handbuch und Grafik sind liebevoll aufgemacht, das Programm strotzt vor Features und Einstellmöglichkeiten (von denen ich nur die wichtigsten erwähnt habe) und die Rechenzeiten halten sich zumindest auf unteren Spielstufen in Grenzen. Nur Vereinsspieler brauchen sich den *Go-Simulator* nicht zuzulegen. Selbst auf Level 20 taktiert das Programm durchschaubar — und versinkt dabei für Minuten in hartnäckige Grübelstellung. Als Go-Anfänger solltet Ihr Euch das Programm aber ins Haus holen. Doch denkt dran: Ihr spielt Go nicht um Euren Partner zu besiegen, sondern um gemeinsam mit ihm Spaß zu haben. Erspart Eurem PC also gieriges Raffdenken und blanken Revanchismus!



"Wohin, wohin nur setze ich meinen nächsten Stein?" Verkrampften Denkern gibt *Go* keine Chance.



Dieses Menü bietet allen erdenklichen Luxus

Ein professionell-spielstarker Partner ist Infogrames *Go-Simulator* nicht, denn bis heute ist es keinem Entwickler gelungen, das fernöstliche Brettspiel einem Computerhirn nahezubringen. Da es kaum Regeln hat (und kinderleicht zu erlernen ist), übersteigt's selbst den Horizont des flinksten Rechners. Klingt paradox, ist es aber nicht: Beim *Go* wird der eifrig grübelnde Verstand von keinem Handbuch und kaum Sonderregeln eingeschränkt, jeder Stein kann auf ein beliebiges Feld gesetzt werden. So ergeben sich eine Unzahl von verschiedenen Stellungsmöglichkeiten und Mustern.

Dem Computer bleibt da nur ein resigniertes "Boot me up, Scotty".

Der Mensch denkt weniger stur und begreift *Go* schnell: Zwei Spieler setzten abwechselnd schwarze und weiße Steine auf ein rechteckiges Spielbrett. Das Spielbrett ist kariert, Ihr dürft Eure Steine nur auf die Schnittpunkte der Linien setzen. Jeder Stein hat vier "Freiheiten": Setzt der Gegner einen eigenen Stein auf eine benachbarte Schnittstelle, hat Deiner nur noch drei Freiheiten. Wird ein Stein ganz eingeschlossen, besitzt er keine Freiheit mehr und muß vom Spielbrett genommen werden. Um mehr Freiheiten zu bekommen, bildet Ihr Gruppen: Ihr setzt Stein an Stein, wobei sich benachbarte Steine in ihren Freiheiten addieren. Der Gegner muß statt vier Freiheiten plötzlich 6, dann 9 und schließlich 11 besetzen — wilde Gebilde entstehen, Steinschlangen, die sich gegenseitig umzingeln und verknoten, einsame "verlorene" Gruppen im feindlichen Gebiet.

Der *Go-Simulator* spielt nach japanischen oder chinesischen Regeln, die er Euch anschaulich und mit Beispielen auf dem Bildschirm erleutert. Ein eingebautes *Joseki-*Programm stellt Euch vorgefertigte Go-Probleme. Schließlich bieten die zwanzig Spielstufen des Hauptteils zumindest Gelegenheitsspielern einen ernstzunehmenden Partner. Während einer Partie könnt Ihr beliebig viele Züge rückgängig machen, Euch Erklärungen oder Zugvorschläge geben lassen. Vorgaben *(omi)* gibt's natürlich auch — damit gleichen Go-Spieler den Unterschied in Erfahrungs- und Spielstärke aus. Am Ende rechnet Euch das Programm verlorenes und gewonnenes Gebiet haarklein vor oder wiederholt die Partie. *wi*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Ishi Press/ Infogrames
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Denkspiel

MS-DOS: 80 %

Hexuma

Die Weltenschmiede schlägt wieder zu: Harald Ewers neues Text-Adventure setzt Qualitätsmaßstäbe im deutschsprachigen Raum.

Meine Meinung

Wer Text-Adventure mag und am liebsten in deutschsprachigen Geschichten wühlt, kommt an *Hexuma — Das Auge des Kal* nicht vorbei. Die Kinderkrankeiten der beiden Vorgänger sind ausgemerzt, der Parser zeigt sich erstaunlich flexibel und unkompliziert. Die vielfältigen Steuerungsmöglichkeiten, ob nun Tastatur, Maus oder eine Kombination von beiden, stellen die unterschiedlichsten Spielercharaktere zufrieden. Die Hintergrundstory ist von gewohnter Qualität und kann im Vergleich mit amerikanischen Produkten durchaus bestehen.

Dem Abenteurer stehen die unterschiedlichsten Steuerungsmöglichkeiten zur Verfügung

Harald Ewers ist ein Mann des Wortes und hält deshalb eisern an einem Genre fest, das schon bessere Tage erlebt hat. Text-Adventure gehörten zu den ersten Computerspielen und haben den Weg bereitet für die heutige Flut an Unterhaltungssoftware. Leider sind sie selbst dabei etwas auf der Strecke geblieben.

Fans des Genres werden nur noch von wenigen Programmier-Enthusiasten beliefert. Um so erfreulicher, daß Ewers nun schon das dritte deutschsprachige Text-Adventure auf den Markt bringt.

Nach *Das Stundenglas* und *Die Kathedrale* gehen wir in *Hexuma — Das Auge des Kal* erneut auf die Suche nach dem richtigen Wort. Das Abenteuer startet, wie könnte es anders sein, irgendwo im englischen Hochmoor. Ihr seid der Erbe eines finsteren Gemäuers, in dem seit Jahrhunderten die seltsamsten Dinge geschehen und von dem die Bauern der angrenzenden Gehöfte nur hinter vorgehaltener Hand sprechen. Schon bald taucht ein mysteriöses Tagebuch auf und eine Geschichte entwickelt sich, die uns in andere Dimensionen und Zeiten trägt.

In jedem neuen Raum wird eine andere Grafik geladen

Wie schon die beiden Vorgänger bietet auch das aktuelle Programm, neben den erklärenden Texten, jede Menge an begleitender Grafik. Wie üblich könnt Ihr ganze Befehlssätze oder Kurzkommandos mit der Tastatur eingeben. Alternativ dazu kann man mit der Maus auf einem großen Icon-Feld die gebräuchlichsten Befehle anklicken. Die meisten Grafiken reagieren interaktiv. Das heißt, Ihr klickt mit der Maus einen Gegenstand an und das entsprechende Wort erscheint im Textfenster und kann dort mit anderen Wörtern kombiniert werden. Zur besseren Orientierung steht Euch auf der Dimensionsreise ein komfortables Automapping zur Verfügung. *vw*

POWER TIPS

Eingehende Tips und Erklärungen verbieten sich fast von selbst, denn *Hexuma* verfügt über eine Hilfsfunktion. Sollte Euch einmal nicht der passende Befehl einfallen, dann klickt Ihr einfach ein Hilfs-Icon an, und eine Auswahl von bis zu sieben in dieser Situation passenden Befehlen stehen zur Wahl. Kaminsimse sollten besonders sorgfältig überprüft werden und auch Billardstöcke sind nicht zu verachten.

POWER PLAY STECKBRIEF

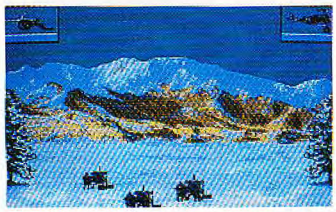
Hersteller: Software 2000
Distributor: Software 2000
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Text-Adventure

MS-DOS:	78%
Amiga:	78%

History Line

Die Alternative zu vergilbten Geschichtsbüchern und farblosen Dokumentarfilmen ist Blue Bytes *History Line 1914 — 1918.*

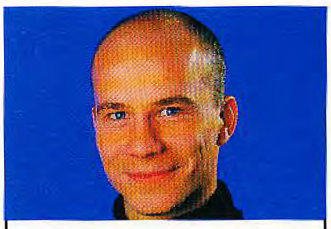
Durch den Strategieknaller *Battle Isle* wurde das Hexagonprinzip auch in Deutschland bekannt. Nach der Zukunftsschlacht machte sich das deutsche Softwarehaus Blue Byte über einen historischen Hintergrund her: Die *History Line 1914 — 1918* basiert vollständig auf den Grundlagen des 1. Weltkrieges. Das Attentat auf das Thronfolgerpaar Franz Ferdinand und seine Frau Sophie war der Anlaß des Krieges und ist der Beginn von *History Line*. Das Spielprinzip baut auf den Vorgänger *Battle Isle* auf. Seid Ihr zu zweit, könnt Ihr Eure Kräfte messen, ansonsten übernimmt der Computer die Rolle des zweiten Mitspielers. Das Spiel schaltet zwischen Bewegungs- und Kampfmode um. Im Bewegungsmode zieht Ihr Eure Truppen über ein Hexagonfeld. Der Untergrund bestimmt dabei das Marschtempo Eurer Einheiten. Der Bewegungsradius hängt außerdem von der verfügbaren Technik ab: Ein flotter Spähpanzer ist fixer als ein lahmendes Kavalleriepferd. Habt Ihr alle Einheiten abgeklickt, startet Ihr in den Kampfmode durch. Je nach Reichweite der Geschütze könnt Ihr nun Euren Gegner beharken. Die Kampfkraft Eurer Truppen hängt vom aktuellen Bestand und der gesammelten Erfahrung ab. Auf Wunsch könnt Ihr die Kampfszene in einer farbenfrohen 3-D-Darstellung besichtigen. Auf dem Kampfbildschirm verfolgt Ihr dann simultan das Geschehen. Falls Eure Mannen dezimiert wurden, könnt Ihr die Truppenstärke in heimatlichen Gebäuden auffrischen. Gelingt es Euch das feindliche Hauptquartier einzunehmen, habt Ihr den bespielten Kartenabschnitt gewonnen. Übrigens läßt sich der grundsätzliche Geschichtsverlauf nicht korrigieren. Gesteuert wird *History Line* über ein Cursor-System, das Maus oder Joystick überflüssig macht. *cd*



Oben: Die Materialschlacht hat begonnen

Rechts: Jede Einheit hat ein eigenes Informationsblatt

Links: Gekämpft wird in 3D



Meine Meinung

Die *History Line 1914 — 1918* hat das Eiserne Kreuz 1. Klasse verdient. Die Hexagonschieberei wurde so geschickt mit geschichtsträchtigen Fakten kombiniert, daß der Spieler sich buchstäblich in die Zeit zurückgesetzt fühlt. Zum Spielspaß kommt der nette Nebeneffekt, das kümmerliches Schulwissen über den 1. Weltkrieg ordentlich aufgefrischt wird. Aus diesem Blickwinkel betrachtet, kann auch ein Spiel um einen Weltkrieg begeistern. Ein *Battle-Isle*-Fan wird sich in der *History Line* sofort zu Hause fühlen: Das bewährte Icon-Kontrollsystem wurde weiter verbessert. Der Computergegner zieht spitzfindig, obwohl die Rechenzeit des Computers auf ein Minimum zurückgetüftelt wurde. Die grafische und akustische Präsentation von *History Line* verdrängen auch die letzten Gedanken von abstrakten Strategiespielen. Einmal angespielt fesselt *History Line* für Wochen.

POWER TIPS Ein feindliches Hauptquartier erreicht Ihr nur, wenn Ihr für Nachschub sorgt. Da Ihr zur Eroberung eines Gebäudes die Infanterie oder Kavallerie braucht, kommt Ihr um schnelle Transportmittel nicht herum. Die Aktionen des Computers werden sich auf die Depots und Fabriken richten. Für weitreichende Waffen gilt: Je weiter Ihr vom Gegner entfernt seid, desto geringer die Treffergenauigkeit.

Hersteller: Blue Byte
Distributor: UBI-Soft
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Strategie

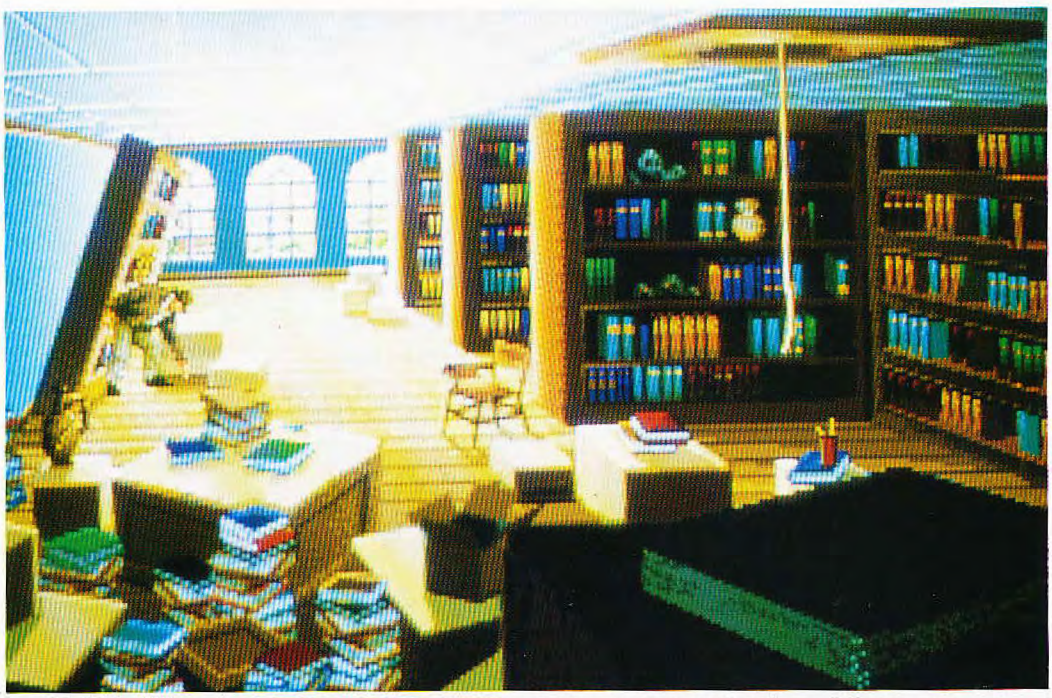
MS-DOS: 86%

Indiana Jones 4

Einzigartig: Der letzte *Indiana-Jones*-Teil existiert nur als fetziges Computerspiel, der Film ist nicht einmal geplant.

Meine Meinung

Indy 4 ist zweifellos das beste Lucasarts-Abenteuer. In dem Spiel steckt alles, was man von nahezu perfekter Computerunterhaltung erwartet: fantastische Grafik und reibungslose flimmerfreie Animationen, melodische Filmmusik, die das gesamte Spiel untermalt, ohne zu nerven und eine gehörige Anzahl kniffliger Rätsel und logischer Puzzles, die Langeweile gar nicht erst aufkommen lassen. Bei all dem Spiel kommt der Charakter Indiana Jones' auch nicht zu kurz. Manchmal hat man wirklich das Gefühl, Harrison Ford hätte für die Grafiker extra noch einmal Modell gestanden — sogar die komischen Dialoge hat man im Ohr. *Indy 4* ist ein Pflichtspiel auf dem PC.



Die Musik des iMuse-Soundsystems hat Filmmusikstandard — in Komposition als auch im Arrangement

Dr. Henry Jones' Aufmerksamkeit auf Atlantis wurde natürlich von einem Nazi geweckt. Der blonde, in einen Trenchcoat gehüllte Mann, stahl Indy eine scheinbar wertlose Statue — in Wirklichkeit handelte es sich um ein wertvolles Relikt aus der versunkenen Stadt Atlantis. Zusammen mit einer Archäologie-Kollegin beginnt eine Hetzjagd um die Wiederentdeckung von Atlantis, denn das alte Völkchen kannte ein Material, das sich als ausgezeichneter Sprengstoff eignen würde.

So aufregend und typisch das vorläufige Finale von *Indiana Jones* klingt, nur Computerbesitzer kommen in den Genuß des Spiels. Allein Lucasarts' Spieleschöpfer haben sich zusammengesetzt und ein neues Abenteuer im Stil von *Zak McKracken* und *Monkey Island* gebastelt. Ähnlich wie im zweiten Teil des Affeninsel-Epos' klickt man sich mit der Maus durch Dutzende Hintergrundgrafiken und versucht ein Puzzle nach dem anderen zu lösen. Handeln kann Indy mit einer Verbliste am linken unteren und einer Objektliste am rechten unteren Bildschirmrand. Auch Gegenstände in der Hintergrundgrafik können angeklickt und benutzt werden. Durch die große Zahl an Kombinationen war es Lucasarts möglich, viele Indy-typische Rätsel und Kopfnüsse in das Abenteuer einzubauen.

Auch wurde konsequent darauf geachtet, daß Indy in nur wenigen Situationen unausweichlich festsitzt. Es gibt mehrere verschiedene Lösungswege zum Auffinden von Atlantis. *ri*

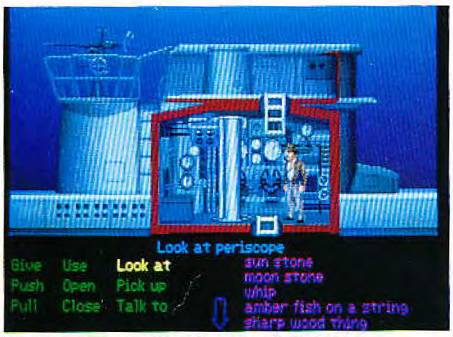
POWER TIPS

— An sehr vielen Schlüsselpositionen im Spiel wird Indy eine Frage gestellt, die nicht etwa nur mit dem Handbuch zu beantworten ist. Vielmehr müßt Ihr in Platos Dialog alle Seiten gründlich studieren. Hier sind auch die Stellungen für die Steine erklärt, die sich von Spiel zu Spiel ändern.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Lucasarts
Distributor: Softgold
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Adventure

MS-DOS 94%



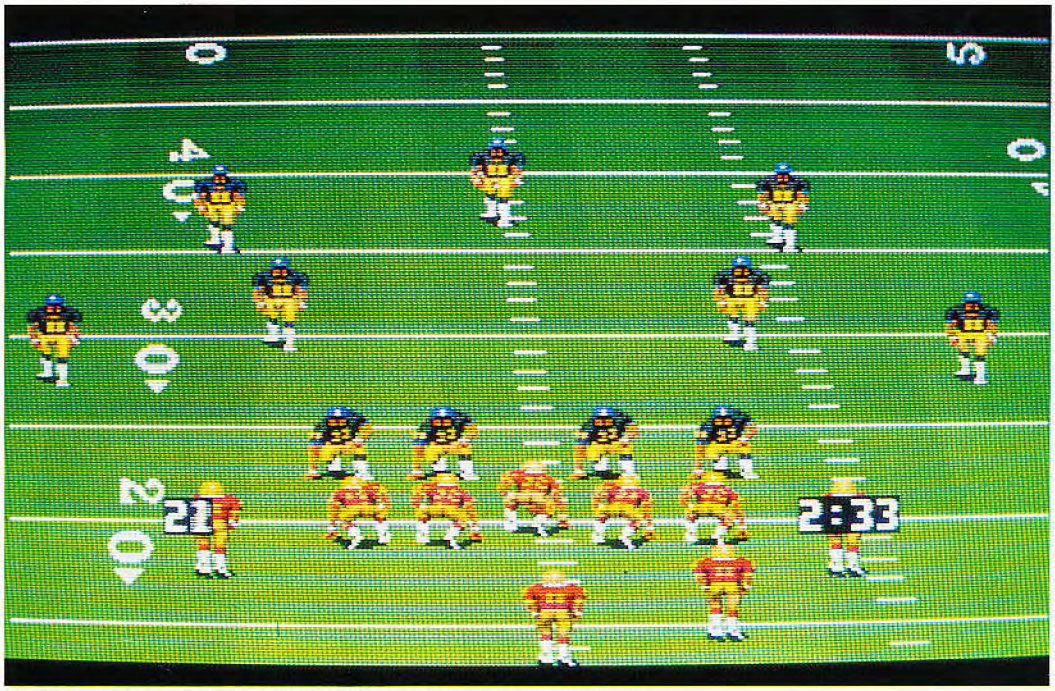
Ob eine Amiga-Version des Spielehits zu Weihnachten kommt?

Wie auch in den Filmen bereist Computer-Indy bekannte Städte und Länder.

Das Halsband ist ein Artefakt aus Atlantis mit magischen Kräften.

John Madden Football

Nach der gelungenen Mega-Drive-Variante setzt Electronic Arts' Football-Simulation auf dem Amiga neue Maßstäbe.



Wir befinden uns in der "Offense" und modeln uns eine Taktik aus

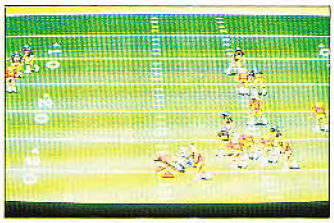
Aufatmen für alle Football-Fans mit einem Amiga auf dem Schreibtisch: Electronic Arts' Mega-Drive-Hit gibt's nun auch für die liebgewonnene Freundin.

Ganze drei verschiedene Spielmodi warten auf den Spieler. Zum einen wäre da die normale "Regular Season" und der "Sudden Death"-Modus für ein oder zwei Spieler, in dem derjenige das Spiel gewinnt, der den ersten Punkt nach Hause holt. Besonders aufregend ist der "Play-off"-Modus, in dem Ihr in eine Meisterschaft einsteigt, die vom K.o.-System regiert wird. Nach jedem Match gibt's dabei zum Glück ein Paßwort. Im Optionsmenü darf weiterhin Spieldauer, Platzbelag und die von Euch gesteuerte Mannschaft ausgewählt werden. Letzteres erweist sich im Laufe des Spiels als sehr bedeutungsvoll, da die 17 Teams völlig verschiedene Spielstärken aufweisen.

Habt Ihr Euch für das rechte Team entschieden, geht's auf den Rasen. Eure Mannen seht Ihr dabei aus einer 3-D-schräg-von-oben-Perspektive, wobei die angreifende Mannschaft von hinten gezeigt wird. Ziel ist es natürlich, das Lederei in die gegnerische "Touchdown"-Zone zu schmuggeln und mit dem anschließenden "Goal Kick" im Endeffekt ganze neun Zähler zu kassieren.

Da quietscht der Quarterback: Schon wieder liegt er auf der Nase

Die Steuerung Eurer schwerbepackten Mannen ist denkbar einfach: Zuerst wird eine von etlichen Taktiken ausgesucht. Während des Angriffs steuert Ihr den ballführenden Spieler und paßt oder drängelt auf Knopfdruck. Während der "Defence" steuert Ihr wahlweise einen Eurer Muskelmänner und tackled auf Knopfdruck die gegnerischen Angreifer in den Dreck. *kn*



Gegner versucht ein "Field Goal"

Pokaljäger aufgepaßt! Hier einige ausgewählte Final-Codes:

Meine Meinung

Glücklicherweise hat *John Madden* die Wanderung vom Modul auf Diskette bravourös überlebt. Der zu erwartende Schwachpunkt, die Steuerung mit den drei Sega-Feuerknöpfen, wurde intelligent gelöst. Nach einer kleinen Gewöhnungsphase läßt sich aus dem kleinen Joystick die gleiche Aktionsvielfalt zaubern, wie aus Segas Mega-Drive-Pad. Selbst im Zweispielermodus bleibt die Wahl der eigenen Taktik dem Gegenspieler verborgen. Grafisch kann die Amiga-Version dem Mega-Drive-John ebenfalls das Wasser reichen. Ein gelungener 3-D-Effekt und korrekte, wenn auch nicht ganz so fließende Sprite-Animationen wie auf der Sega-Konsole, sorgen für Übersicht und Realitätsnähe. Der kernige Stadionsound (1 MByte vorausgesetzt) sorgt für gepflegte Superbowl-Atmosphäre. Zudem sorgen die zahlreichen Mannschaften und Taktiken für jede Menge Abwechslung. Football-Fans müssen hier einfach zuschlagen.

Atlanta	6617450
Buffalo	6651576
Chicago	6677256
Cincinnati	6674420
Denver	6637767
Houston	0552457
Kansas	6536213
Los Angeles	6673377

Hersteller: Electronic Arts
Distributor: Electronic Arts
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Sport

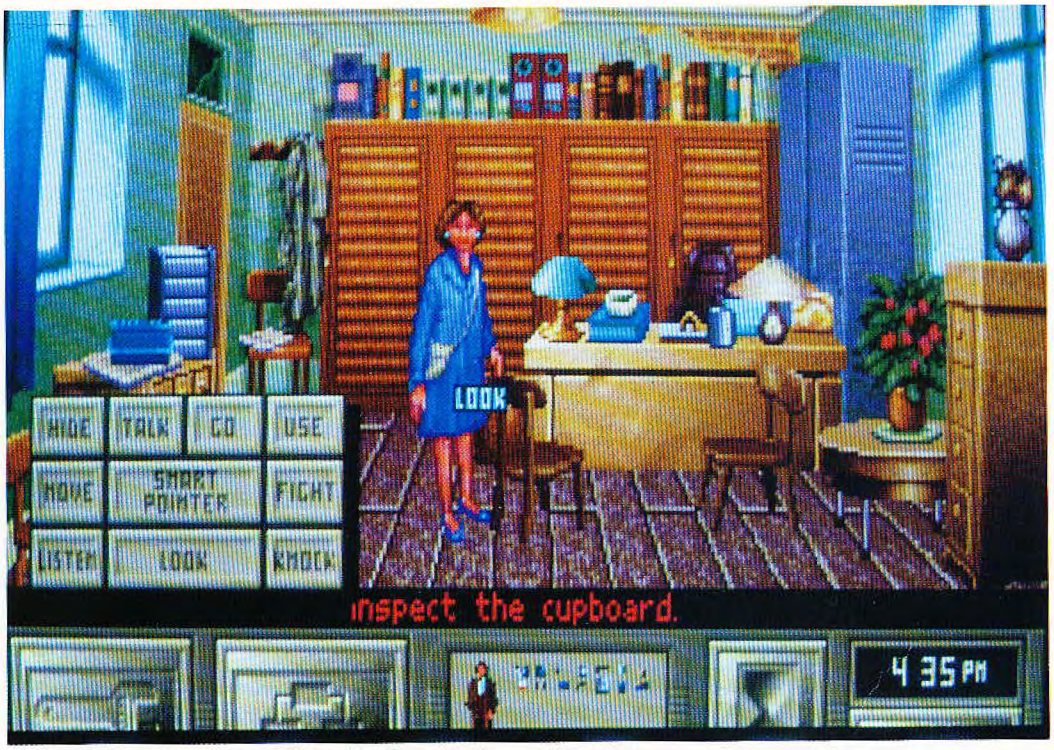
Amiga: 81%

KGB

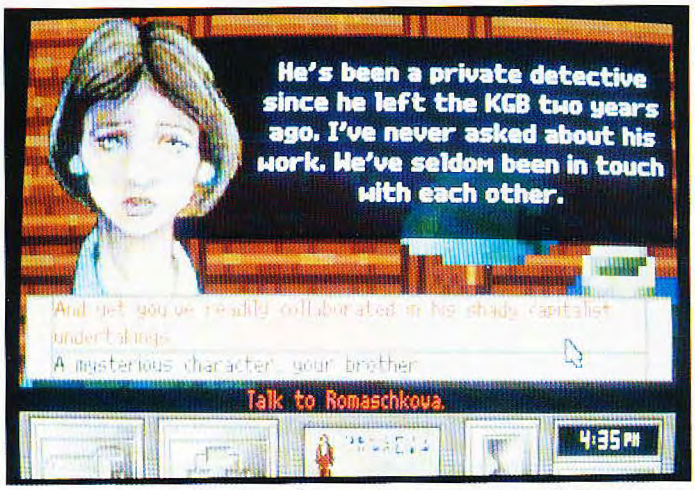
Der Anfang der Perestroika ist das Ende der Geheimpolizei. Aus dem gefürchteten Machtapparat wird eine Stütze der neuen Gesellschaft.

Meine Meinung

Es war nur eine Frage der Zeit, bis die leidlich demokratisierten Russen in das Adventure-Spielpersonal aufgenommen wurden. Das französische Programmierteam Cryo, übrigens auch federführend bei dem Strategielangweiler *Dune*, hat hier umständliche Wege vermieden und eine gediegene Leistung abgeliefert. Es gibt genug Klischees und Vorurteile über die Sowjetunion — hier finden wir sie alle aufs schönste und ohne gehässige Untertöne versammelt. Der Wodka fließt in Strömen, die alten Mütterchen kochen ihren Borschtsch und der Genosse Admiral ist ein rotgesichtiger Brummbär mit einem Herz aus Gold. Maxim Michailowitsch Rukow folgt anstandslos unseren Mausbefehlen, schleppt ein pflegeleichtes Inventory durch den russischen Winter und darf sich im Bedarfsfall mit uns seine letzten Handlungen noch einmal im Zeitraffer ansehen. So geht auch der kleinste Hinweis nicht verloren.



Beweglich: Mit der Maus wird das Mordzimmer abgesucht



Frage und Antwort: Alle Gespräche werden über Menüs geführt

Maxim Michailowitsch Rukow hat auch schon mal bessere Tage erlebt. Als Offizier des mächtigen KGB saß er wie die Made im Speck und mußte sich um seine Zukunft keine Sorgen machen. Jetzt hat sich alles geändert. Vorbei die Zeit der Bespitzelung und der Spionage — Rukow ist zum schnöden Polizeibeamten degradiert und muß sich um die Moskauer Kleinkriminellen kümmern. Eine neue Chance bekommt der KGB-Mann, als er in die Sonderabteilung von Admiral Solkow berufen wird. Dort beschäftigen sich die ehemaligen Spionageexperten mit der Bekämpfung der russischen Mafia. Ein Problem, das im ehemaligen Ostblock inzwischen epidemische Ausmaße angenommen hat.

Der erste Mord läßt nicht lange auf sich warten und bald stecken wir im dicksten Adventure-Schlamassel. Wie es sich für ein ausgewachsenes Kriminalstück gehört, sammeln wir Indizien, verhören Verdächtige und ziehen hoffentlich die richtigen Schlüsse. Die postkommunistische Umwelt sehen wir durch die Augen unseres Helden. Für jede neue Örtlichkeit wird eine andere Grafik geladen, in der wir mit der Maus unser Unwesen treiben dürfen. Der Mauszeiger zeigt wahlweise die jeweils mögliche Aktion an oder wird mit einem kleinen Menü zur gewünschten Aktion animiert. Adventure-üblich können wir Gegenstände betrachten, manipulieren oder in den Hosentaschen verstauen. Gespräche mit den zahlreichen Verdächtigen im Spiel werden über Frage- und Antwort-Menüs geführt. Auf einer Karte werden alle Lokalitäten automatisch eingezeichnet. *vw*

POWER TIPS

Grundsätzlich in allen Schubladen schnüffeln, alle Schränke aufmachen und unter allen Teppichen nachschauen. Die Indizien und Hinweise sind an den unmöglichsten Ecken und Enden verborgen. Nicht auf die Gespräche verzichten. Ihr müßt den angebotenen Fragenvorrat auf jeden Fall ausschöpfen. Einige Personen werden erst gesprächig, wenn Ihr sie in die Ecke treibt und mit der immer noch vorhandenen Furcht vor dem KGB spielt.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Virgin
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Adventure

MS-DOS: 73%

Leander

Prinz rettet Prinzessin: Psygnosis verpackt die beliebteste Computerspielstory in ein beeindruckendes Jump'n'Run.

Der kleine Motz wird am besten mit einer der alles vernichtenden Extrawaffen erledigt

Eine riesige Protzpackung in Schwarz kündet vom bevorstehenden Jump'n' Run-Genuß. Psygnosis bettet *Leander* dabei in die abgedroschenste Fantasy-Story unserer Zeit ein: Mieser Bösewicht entführt wunderschöne Prinzessin, worauf Prinz durch etliche Level zu der Geklauten eilt und nebenbei dem Obermotz die Klinge ins eiserne Herz piekt. Auf der Seite des Guten stehen *Leander* und die gefangene Prinzessin Lucanna. Der Miesepeter wird Thanatos gerufen und setzt natürlich alles daran, unseren Helden aufzuhalten.

Ihr hüpft mit Eurem jugendlich-frischen *Leander* plattformgerecht durch drei Welten mit je acht langen Levels. Die Umgebung scrollt dabei flott in alle Richtungen. In jedem Level müssen bestimmte Gegenstände eingesammelt werden, mit denen Ihr dann via Teleporter ins nächste Level beamt. Ab und an taucht einer von Thanatos Schergen (Soldaten, Hunde, Adler) auf, der per Knopfdruck von *Leander* seiner Lebensenergie beraubt wird. Je höher das Level, desto komplizierter werden die Jump'n'Run-Einlagen und desto widerstandsfähiger die Feinde. Jene besitzen ein bestimmtes Hit-Points-Potential und lassen sich je nach Waffe erst nach mehreren Schlägen umhauen. Im Laufe des Spiels kommt Ihr an dem einen oder anderen Shop vorbei, in dem sich aufgesammeltes Geld in tollen Rüstungen oder durchschlagskräftigen Schwertern anlegen läßt.

Das nette Nippon-Mädel verkauft Euch Waffen: Vom Dolch bis zum Superschwert ist alles vertreten

Auf dem Weg zur Prinzessin Lucanna stehen die Obermotze natürlich Schlange. Für solche Härtefälle lassen sich diverse Mega-O-Töt-Extrawaffen aktivieren. Zu einem guten Jump'n'Run gehören zudem die obligatorischen Bonus- und Geheimräume, mit denen *Leander* ebenfalls protzt. Selbst ein Lemmings-Level fehlt nicht. Zu guter Letzt lauern nach den obersten der Obermotze Paßwörter ihrer Quittierung. *kn*

POWER TIPS

Wer in *Leander* gnadenlos versumpft, möge die Paßwörter und den kleinen Cheat benutzen. Doch Vorsicht! *Leander* ist so schnell durchgespielt.

Level 2: ZXSP
Level 3: LVFT

Unendliche Leben gefällig? Als Paßwort einfach LTUS eingeben. Nun darf mit den Funktionstasten sogar die Waffe gewechselt werden.

F3 — ein Dolch dazu
F4 — zwei Dolche dazu
F5 — Kraftklinge
F6 — Sturmklinge
F7 — Löwenklinge

Meine Meinung

Am Anfang wird gemäkelt: Besonders die höheren Levels sind teilweise so groß, daß langwieriges Durchsuchen gewaltig an des Spielers Nerven zehrt. Beim Erforschen rätselhafter Schluchten wirft man recht flink eigene Leben davon. Zudem trifft man später auf verdammt knackige Monsterchen, deren Ansturm nicht einmal die schwarze Rüstung gewachsen ist. Fazit: *Leander* ist sehr schwer. Zum Glück überwiegen jedoch die positiven Aspekte. Technisch brillant, überzeugt die Monsterhatz mit pompöser Grafik und edlem Sound. Zudem sorgen jede Menge Gags und kleine Rätsel für Abwechslung. So dienen Pferdewagen oder Riesenräder als Beförderungsmittel. Selbst die kleinen *Lemminge* haben Ihren Platz in *Leander*, während einer der Obermotze aus der *Killing Game Show* entsprungen ist. Amiga-Besitzer sollten zugreifen: Das Spiel ist technisch kompetent, grafisch erstklassig und überraschend umfangreich.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Psygnosis
Distributor: Psygnosis
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Geschicklichkeit

Amiga: 77%

Legend of Kyrandia

Raus aus den Dungeons: Die *Eye-of-the-Beholder*-Macher, Westwood Studios, präsentieren ihr erstes Grafik-Adventure.

Rätselhaft: Was mag die geheimnisvolle Hütte wohl verbergen?

Es war einmal im Märchenreich Kyrandia, da hatten sich alle tierisch lieb und keiner wollte der Nachbarin an die Wäsche. Keiner? Doch, da gab es noch den glotzäugigen Harlekin Malcolm, dem die ganze Gefühlsduselei und Zukkerschleckerei in Kyrandia gehörig auf den Zacken ging. Dieser sitzt jedoch im Knast... saß im Knast. Der Miesepeter entflieht, fackelt ein paar Bäume mitsamt Eichhörnchen ab und verwandelt zudem den Obermagier des Königs zu Salz auf seiner Haut. Sein Ziel: Alle Magie aus dem Lande quetschen und mit der gesammelten Zauber-Power das Königszepter schwingen. Da steigt Ihr in der Rolle des schusseligen Abenteurers Brandon auf die Bühne des Geschehens und stolpert unversehens von einem Rätsel ins andere. Via Maus steuert Ihr den Helden durch die verschiedensten Gebiete Kyrandias, wobei in jedem Landesteil Rätsel und Aufgaben warten, deren Lösung den Zugang zum nächsten Landstrich öffnen.

Wie in renommierten Lucasfilm- oder Sierra-Adventures zeigt sich die Welt von Kyrandia in einem "3-D-von-der-Seite-Look". Die größte Besonderheit von *Legend of Kyrandia*: Das Spiel verfügt weder über eine Icon-, noch über eine Befehlsleiste. Selbst Gespräche mit anderen, im Spiel herumwandernden Charakteren sind nicht beeinflußbar. Einziges Hilfsmittel ist die im unteren Bildschirmteil angezeigte Inventory, in der bis zu zehn mitgenommene Gegenstände angezeigt werden. Zum Einsammeln klickt Ihr einfach auf den Gegenstand und dann auf das "Inventory-Schließfach". Spielstände dürfen natürlich jederzeit gespeichert werden. Eine deutsche Version ist in Vorbereitung. *kn*

Der Drache pennt — zum Glück

POWER TIPS

— Wo gibt's Edelsteine? Na, zum Beispiel im Bach oder auf dem Baum. Der Diamant und der gelbe Topaz aus dem ersten Gebiet gehören ebenfalls dazu.

— Baumfrüchte (Eicheln, Zapfen, Nüsse) gehören in ein Loch

— Ein kranker Piepmatz sollte per Magie geheilt werden

— Lavaströme lassen sich per Eiszauber bezwingen

— Büsche müssen mit Eis gelöscht werden. Dahinter findet Ihr das fehlende Brunnenteil, um an das begehrte Wasser zu gelangen.

Meine Meinung

Siehe an — da ist den Westwood-Leuten der Sprung aus dem Dungeon in die märchenhaft witzige Oberwelt vollends gelungen. Das mächtig abgekupferte und mittlerweile fast festgefahrene Spielprinzip lockt zwar wenig, nach den ersten Minuten wird man jedoch eines anderen belehrt. *Legend of Kyrandia* umgibt ein faszinierend witziges und trotzdem professionelles Flair. Die Mischung aus gelungener Rätselkost und hintergründiger Persiflage motiviert wochenlang. Besonders niedlich ist Grafik und Musik ausgefallen: zauberhafte Musik und wunderschön bunte VGA-Grafik begeistern auf Anhieb. Einziges kleines Manko ist die simple Benutzeroberfläche. Einsteiger werden zwar bestens bedient, der Abenteuervirtuose klagt aber bald über mangelnden Handlungsfreiraum.

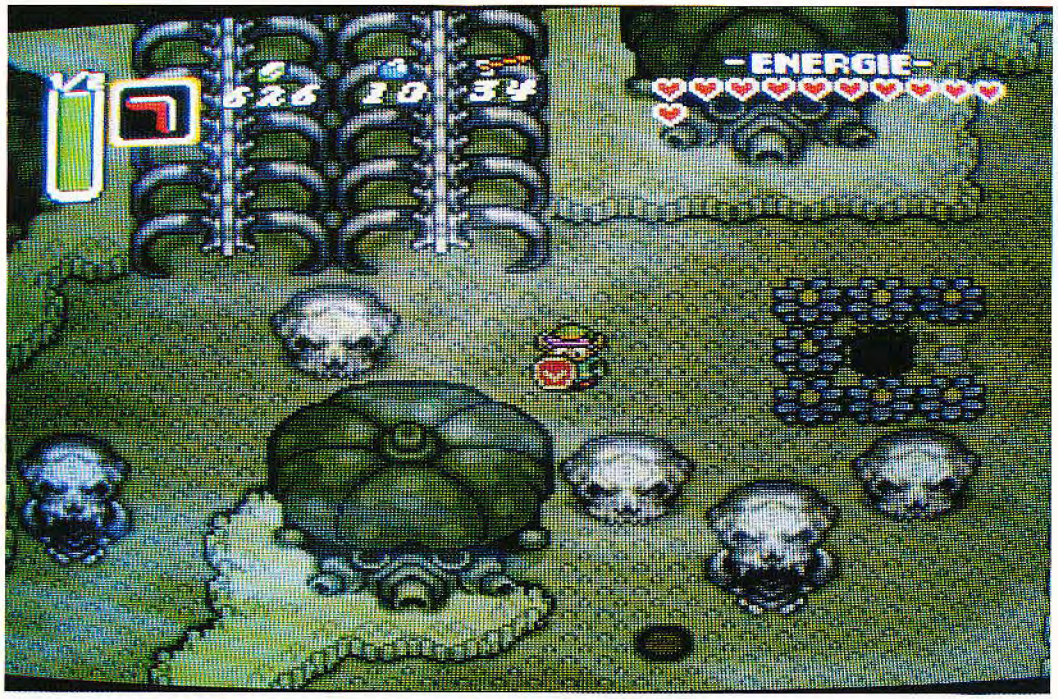
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Virgin
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Adventure

MS-DOS: 86%

Zelda 3: A Link to the Past

Zum ersten Mal absolvieren die Superstars der Action-Adventure-Zunft ein Abenteuer in deutscher Sprache: Zelda und Link sind wieder unterwegs.

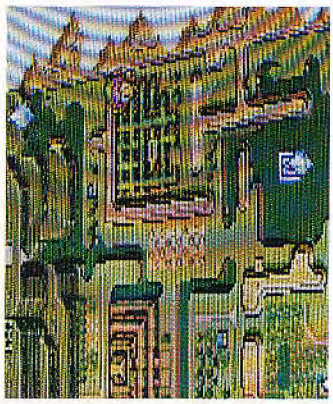


Die Landschaft wird konstant aus der Vogelperspektive gezeigt

Was man auf dem Computer schon seit etlichen Jahren kennt und schätzt, wird bei Videospielen erst jetzt langsam modern: Bildschirmtexte in deutscher Sprache. Wer in den letzten Jahren die Prachtmodule *The Legend of Zelda* und *The Adventures of Link* auf dem NES genießen wollte, mußte zumindest rudimentär Englisch beherrschen. Die Anleitung war zwar in Deutsch, doch das ständige Palaver auf dem Bildschirm, das den Helden mit wichtigen Infos versorgte, war für Englischunkundige nicht zu verstehen.

Der sehnsüchtig erwartete dritte Teil der erfolgreichsten Action-Adventure-Serie der Welt, exklusiv dem Super Nintendo gewidmet, bricht nun auch dieses Tabu. *Zelda 3: A Link to the Past* ist komplett in Deutsch. So bekommt diesmal jeder Spieler mit, daß Link in die Vergangenheit reisen muß, um in dem Fantasy-Land Hyrule für Recht und Ordnung zu sorgen. Optisch erinnert Zeldas 16-Bit-Premiere an das Original. Die Landschaft wird konsequent aus der Vogelperspektive gezeigt — auf der Oberwelt wie in den Dungeons.

Alle Bildschirmtexte sind bei *Zelda 3* auf Deutsch



Diese Landkarte verschafft Euch den nötigen Durchblick

Die bewährte Mischung aus Geschick und Taktik kommt erneut zum Tragen. Link plaudert mit unzähligen Leuten, kauft und findet tonnenweise Gegenstände, besorgt sich ein umfangreiches Waffenarsenal und prügelt sich mit widerwärtigen Monstern — meist mit seinem Lieblingschwert, das er auch diesmal ungern aus der Hand gibt.

Weitere Waffen beschafft sich unser Held im Lauf des Abenteuers. Drei Spielstände werden traditionell per Batterie gespeichert.

mg

Meine Meinung

Nintendo läßt sich nicht lumpen: *Zelda 3* wird den Fähigkeiten des Super Nintendo vollauf gerecht. Allerliebste Grafik und stilvoller Sound begleiten ein Action-Adventure, das selbst den famosen Vorgängern uneinholbar davoneilt. Die Story ist brillant, die Rätsel grandios, die Spielbarkeit unvergleichlich: selbst Superlative werden diesem Modul kaum gerecht. Allein die Benutzerführung spricht für Designkompetenz: Link kann mehr Aktionen als je zuvor ausführen, doch die Bedienung ist noch simpler als in den ersten beiden Teilen. Außerdem sorgen massenweise versteckte Extras für Abwechslung, die sowieso zuhauf verhanden ist. Lediglich die deutsche Übersetzung läßt etwas zu wünschen übrig. Dieses High-End-Modul darf jeder spielen, kann jeder spielen und muß jeder spielen.

POWER TIPS

Übliche Cheats oder Paßwörter gibt's bei *Zelda 3* leider nicht. Wer einen Leitfaden durch Links drittes Abenteuer haben will, der sollte sich die Ausgaben 11 und 12 des Videospielemagazins *VIDEO GAMES* zulegen. Dort findet Ihr einen ausführlichen Player's Guide.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Nintendo
Distributor: Nintendo
Preis: 100 Mark
Genre: Action-Adventure

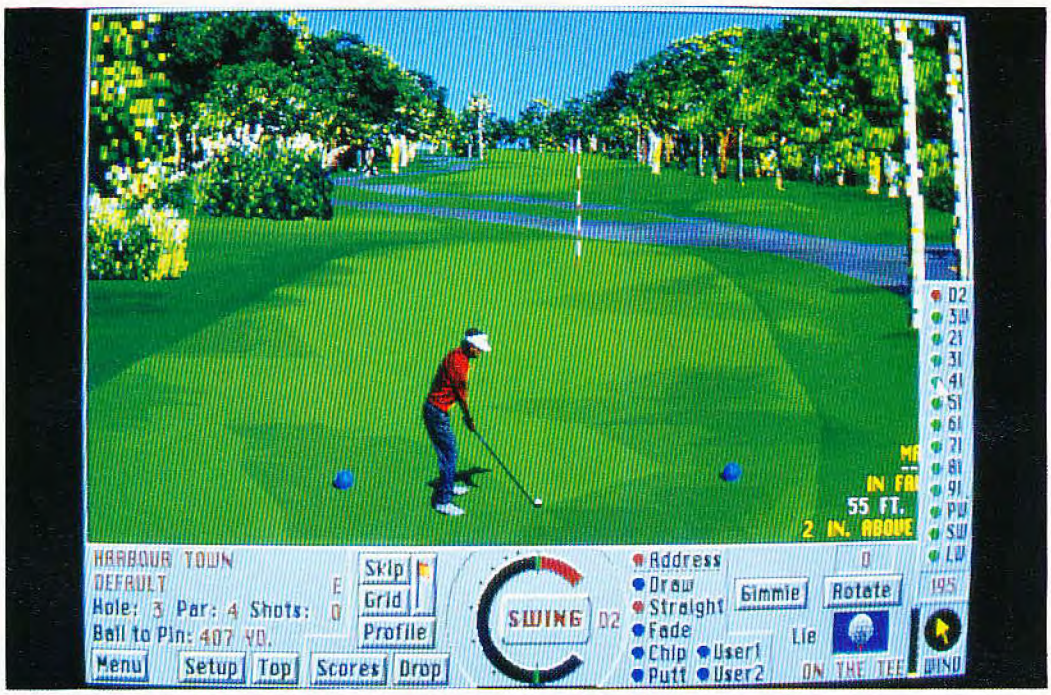
SUPER NES: 88%

Links 386 Pro

Spielefans mit einem großen Hardwarebudget dürfen sich über die beste Golfsimulation aller Zeiten freuen: High-End-Technik macht's möglich.

Meine Meinung

Wenn man die Hardwareschikane außen vor läßt, gibt's an dieser edlen Simulation nichts zu kritisieren. Sowohl die Verbesserungen im Detail, als auch die ganzen neuen Features sind zu 100% perfekt ausbaldowert und in Szene gesetzt. Im Moment halte ich es für annähernd unmöglich, ein besseres Golfspiel zu programmieren. All die Minimankos des Originals wurden ausgemerzt — selbst die abgedrehten Wünsche der *Links*-Freaks wurden verwirklicht. Mit diesem hochklassigen Spiel kommen Solisten, Einsteiger, Statistiker, Golfprofis, Technik-Freaks, Grafik-Gurus und Multi-Player-Favoriten auf ihre Kosten. Kaum ein Spiel wurde in den letzten Jahren so perfekt inszeniert.



Super-VGA-Grafik sorgt für Farbenpracht und bestmögliche Detailtreue

Access kennt keine Schmerzgrenze: Trieb die amerikanische Spieleschmiede vor einigen Monaten die Amiga-Besitzer in den Wahnsinn (die Umsetzung von *Links* läuft nur auf 0,3% aller installierten Amigas ausreichend schnell), schockt sie nun den durchschnittlichen PC-Besitzer. Das vollkommen überarbeitete Golf-Update *Links 386 Pro* kann man nur auf 386ern mit mindestens 25 MHz, 4 MByte RAM und Super-VGA-Karte zügig spielen.

Wer die nötigen Hardwarevoraussetzungen erfüllt, darf sich auf unzählige Neuerungen gegenüber dem legendären Original freuen. Mittlerweile sind nicht nur weibliche Golfer zugelassen, Solospieler treten nun gegen Computergolfer an. Außerdem könnt Ihr den Bildschirmaufbau ganz nach Euren Wünschen gestalten. Neben dem Normal-Look mit monitorfüllender 3-D-Grafik stehen über 300 verschiedene Outfits zur Wahl. Bis zu vier Fenster mit den unterschiedlichsten Inhalten (andere Perspektiven, Statistiken & Hilfen) sind variabel zu plazieren.

Achtet auf die Fußstellung Eures Golfers

Der Fenster-Look ist ein Merkmal des neuen Golfspiels

Insider stauen über die Doppelklicksteuerung beim Putten (existierte bislang nur bei den anderen Schlägen), den Fahnenzoommodus (nützlich bei unklarer Lage des Grüns) und noch mehr Spezialschläge. Wer sich seinem Hobby besonders intensiv widmet, freut sich zusätzlich über haufenweise Statistiken, die jedes nur erdenkliche Detail von Platz und Golfer widerspiegeln.

Um mehr als die mitgelieferten 18 Löcher zu spielen, muß man auf *Championship Courses* zurückgreifen. Die bekannten *Links*-Kursdisketten sind zwar kompatibel, die volle Grafikpracht gibt's allerdings erst mit den angekündigten *386 Pro*-Zusatzgolfplätzen. *mg*

POWER TIPS

Bis auf das lapidare "Übung macht den Meister" kann man leider keine vernünftigen Tips geben. Übliche Cheats oder Paßwörter sind nicht angesagt. Trotzdem noch ein persönlicher Ratschlag: Greifen Sie auf den "Vollbildschirm" zurück. Die Fensterspielereien sind zwar höchst amüsant, aber bringen relativ wenig.

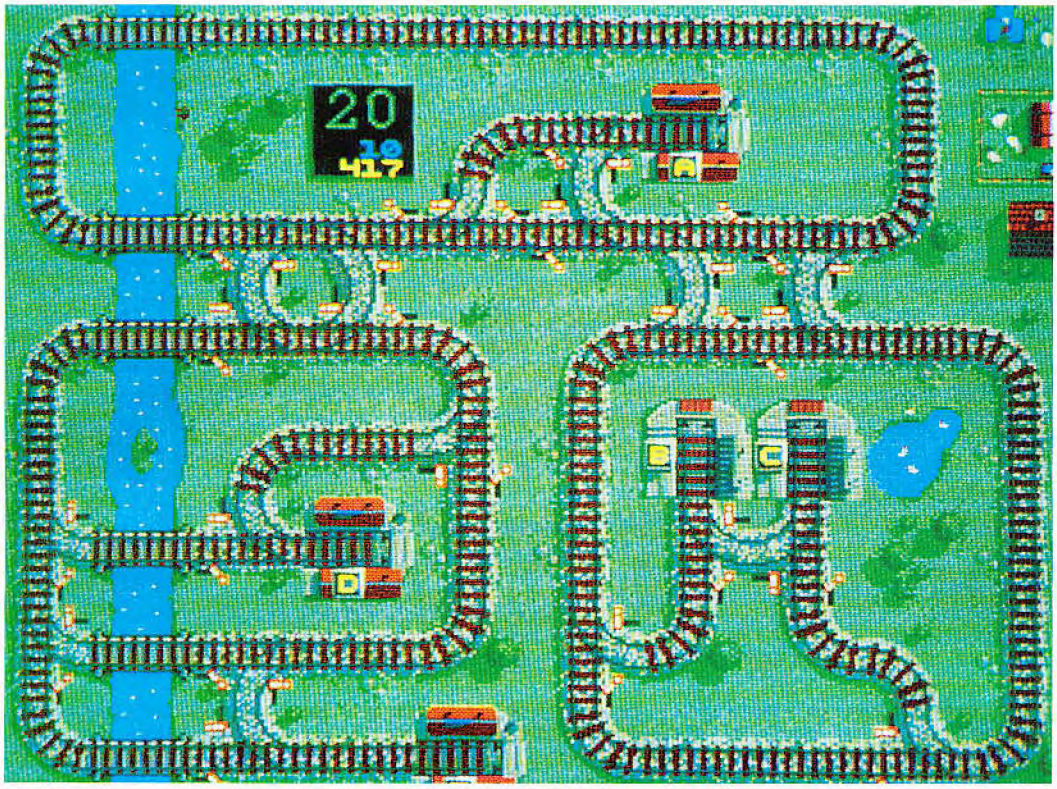
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Access
Distributor: U.S. Gold
Preis: 120 Mark
Genre: Sport

MS-DOS: 88%

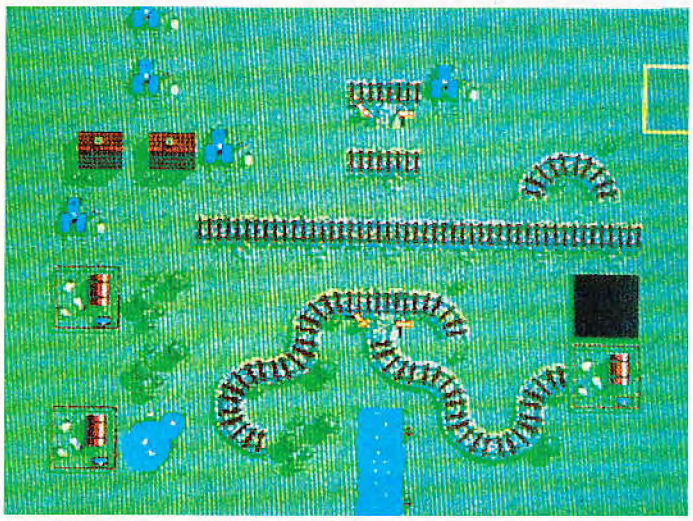
Locomotion

Für das Kind im Manne präsentierte Kingsoft die elektrische Eisenbahn als Spielesoftware — knobelt mit.



Abwechslung ist garantiert: Dutzende verschiedener Strecken warten auf Euch (Amiga)

Bei *Locomotion* schlüpft Ihr in die Rolle eines mehr oder weniger begabten aber zumindest begeisterten Bahnwärters, dessen Aufgabe es ist, ein Auge auf bildschirmgroße Gleisstrekken, Weichenkonfigurationen und Züge zu werfen, damit es zu keinen Zusammenstoß der Eisenbahnen kommt. Ihr seht das aus verschiedenen quadratischen Feldern aufgebaute Streckennetz während des ganzen Spiels von oben; darunter sind Bahnhöfe, Gleise, Weichen und ein Informationsfeld untergebracht, auf dem Ihr Euer Zeitlimit, die Anzahl zu beobachtender Züge und erlaubter Crashs ablesen könnt. Per Mausklick ändert Ihr jeweils die Stellungen der Weichen. Je nach Schwierigkeitsgrad tauchen Züge in den Bahnhöfen auf und verharren dort einige Sekunden, bis sie zu ihrem Zielbahnhof losdampfen. Den Kurs des Zuges müßt Ihr durch geschickte Weichenstellung so festlegen, daß zwei oder mehrere auf den Streckennetzen befindliche Züge nicht kollidieren. Ein kleiner Buchstabe neben den Lokomotiven kennzeichnet den Zielbahnhof. Erreicht der Zug eine für ihn gesperrte Weiche, wartet er einfach, bis sie wieder freigegeben wird. Mit einer gewissen Anzahl an Weichen und Zügen und einer entsprechenden Geschwindigkeit der Loks, ist die Knobelei voll im Gange. Hinzu kommen verzwickte Streckenstücke und gemein erreichbare Bahnhöfe.



Mit einem Editor bastelt Ihr eigene Strecken

Die Kreativen unter Euch kommen bei *Locomotion* auch nicht zu kurz. In das Spiel wurde eigens ein niedlicher Streckeneditor eingebaut. Besitzer eines Malprogramms und etwas Computer-Know-how dürfen sich sogar die Gleisgrafiken nachbearbeiten. *ri*

Meine Meinung

Locomotion ist ein nettes Knobelspiel im Eisenbahnambiente. Während in den Levels die Schwierigkeit gen unendlich strebt, ist das Spiel als Ganzes nicht ganz so abwechslungsreich. *Locomotion* beschränkt sich nur aufs Weichenstellen und Züge beobachten. Eine nette Idee wäre es gewesen, die Züge nicht nur auf die Lokomotiven zu beschränken, sondern eine variable Länge der Züge mit Tender und Waggons einzubauen. Das Spiel wäre zwar verzwickter, aber um einiges abwechslungsreicher geworden. Wer auf diesen Schnickschnack verzichten kann, erhält mit *Locomotion* ein solides Taktikspiel, das viele Stunden Spaß bereitet. Ohne den mitgelieferten Streckeneditor bliebe die Eisenbahnknobelei allerdings doch ziemlich auf der Strecke.

POWER TIPS

Achtet — ähnlich wie beim berühmten Zauberwürfel — auf häufiger auftretende Abfertigungsprobleme und deren Lösungen beim Weichenstellen. Habt Ihr erst einmal verschiedene dieser Lösungen, könnt Ihr sie beliebig kombinieren und (fast) jeden Level in (fast) jedem Zeitlimit knacken.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Kingsoft
Distributor: Kingsoft
Zirka-Preis: 70 Mark
Genre: Denkspiel

MS-DOS:	**74%**
Amiga:	**74%**

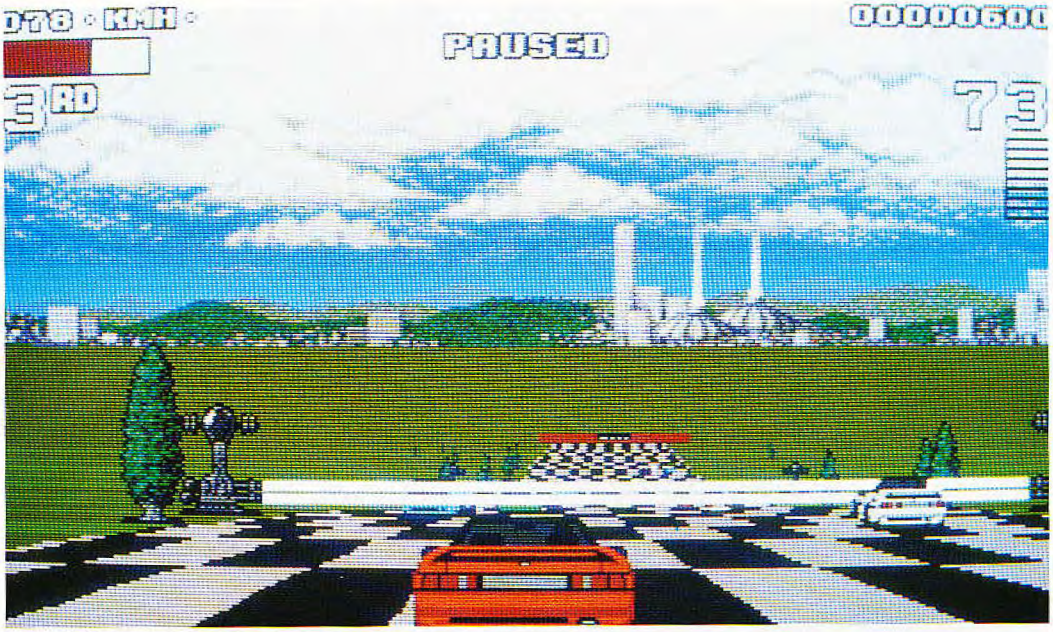
L

Lotus 3 — The Final Challenge

Gib Gummi: Gremlins dritte *Lotus*-Raserei vereint die Vorzüge beider Vorgänger und rauscht der Konkurrenz locker davon.

Meine Meinung

Man nehme die besten Zutaten zweier *Lotus*-Teile, mische sie flugs zusammen, packe einen flotten Editor und einige neue Szenarien dazu und erfreue sich dann am besten Amiga-Rennspiel der letzten Jahre. *Lotus 3* protzt, wie schon der Vorgänger, mit famoser Spielbarkeit, flüssiger 3-D-Grafik und knackigem Sound. Viele Gags auf den auch grafisch abwechslungsreichen Strecken lockern die Rennen auf — zu zweit verdoppelt sich der Drängelspaß. Musikalisch gibt's neben den *Lotus-2*-Soundeffekten auch einen CD-Player, der ohrenbetäubend gute Musikstücke von sich gibt. Der Editor RECS sorgt noch nach Wochen für Motivation. In Windeseile ist ein Kurs oder gar eine neue WM zusammengebastelt. Einziges Manko: Die Vierspieler-Link-Option des zweiten *Lotus* fehlt.

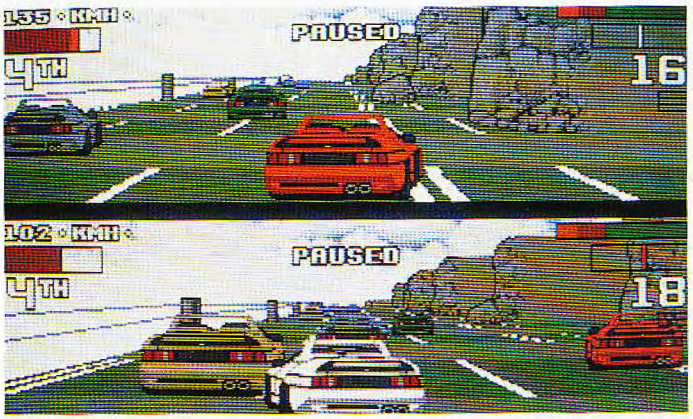


Ergötzend: Spielt Ihr allein, tröstet ein Panoramablick (hier das Zukunfts-Level)

Die Rige der *Lotus*-Fans ließ sich bis vor kurzem noch in zwei große Gruppen einteilen: Die Freunde des ersten Teils erfreuten sich an einem spannenden Weltmeisterschaftsmodus, die des zweiten Teils an rasant-schöner 3-D-Grafik. Der dritte Teil der *Lotus*-Reihe stellt nicht nur eine Mischung beider Vorgänger dar, sondern wartet mit gänzlich neuen Features auf.

Wie gehabt darf allein oder zu zweit über die 3-D-Piste gerast werden. Im Zweispielermodus wird der Bildschirm horizontal gesplittet. Vor dem Rennen lassen sich in einem umfangreichen Optionsmenü allerlei Einstellungen vornehmen. Ihr wählt zwischen Automatik oder Fünfganggetriebe, zwischen Zeitfahren (*Lotus 2*) oder WM-Modus (*Lotus 1*). Nachdem Ihr Euch zudem für einen *Lotus* aus dreien und für ein Musikstück aus sechsen entschieden habt, geht's auf die Strecke. In gut zwei Dutzend Levels wird entweder über mehrere Runden oder einen langen Track geflitzt. Via Joystick steuert Ihr die heißen Öfen durch die verschiedensten Welten. So gibt es neben sämtlichen *Lotus-2*-Szenarien (Schnee, Regen, Nacht, Wüste...) fünf neue Strecken. Im Zukunfts-Level warten futuristische Überraschungen, die Bergwelt wartet mit schmalen Straßen und tiefen Schluchten auf, während im Baustellen-Level allerlei Kieshaufen und Baumaschinen für Stau sorgen. Des weiteren gibt's eine "Windwelt" und ein recht schlammiges Modder-Level.

Rutschig: die Regenstrecke



Im Zweispielermodus splittet sich der Bildschirm horizontal

Größte Neuerung in *Lotus 3*: RECS, der ultimative Rennstreckeneditor. Hier wird nicht etwa die Strecke aus Kurven, Geraden und Bäumen zusammengeklickt. Die Bestandteile (Kurvenanzahl, Schärfe, Berge, Hindernisse...) werden einfach prozentual festgelegt. Für jeden Kurs, ob zusammengebastelt oder nicht, gibt's ein Paßwort. Das heißt, daß auch zu jedem Paßwort eine Rennstrecke existiert. Gebt einfach Euren Namen ein und Ihr fahrt auf Eurer ganz privaten Strekke gen Ziel. *kn*

POWER TIPS

Hier einige Codes zu den schwierigeren Strecken des dritten *Lotus*:

Level 20:	FCQLJGDAF-65
Level 25:	AFZYBQCJT-70
Level 30:	SKGYXXXXK-57
Level 35:	XGPGPZHHS-42
Level 40:	RLQYDVAKA-48
Level 45:	AONGLQKTC-63
Level 50:	PPRGGQFVL-52
Level 55:	VVOSHGSIG-84
Level 60:	WMQHYMTVJ-85
Level 64:	WNQKMPHVN-80

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Gremlin
Distributor: Softgold
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Rennspiel

Amiga:	**85%**
Atari ST:	**82%**

L

Lure of Temptress

Neben Lucasarts und Sierra wagt sich nun auch der Mediengigant Virgin an Computer-Adventure — den Auftakt bildet ein klassisches Fantasyepos.

Mit Hilfe solcher Menüs bastelt Ihr Eure Befehlssätze zusammen (MS-DOS/VGA)

Protagonist unserer Heldengeschichte ist der junge Krieger Diermot, der sich in einer mittelalterlichen Fantasy-Welt freiwillig zum Wehrdienst meldet. Er tritt in die Dienste des Königs und begleitet Seine Majestät natürlich auch auf die zahlreichen Jagden im Fürstentum. Als die Jagdgruppe eines Nachts in der Nähe eines abseits gelegenen Dorfes Rast macht, geschieht Grauenhaftes. Übel entstellte Kreaturen greifen die Männer an. Skorls heißen die Fieslinge, die schon seit längerem den Mord am König planen. In dieser Nacht fällt der Fürst, der tapfere Diermot verliert im Kampf sein Bewußtsein und findet sich in einem düsteren Kerker wieder.

Ab hier übernehmt Ihr die Rolle des tapferen Recken, schwört Euch ewige Rache für den Mord an Eurem Herren und setzt alles daran, der Herrschaft der Skorls ein Ende zu setzen. Das Adventure-System ähnelt auf Anhieb dem Sierra-Interface: Mittels Maus wandert Ihr in der bunt gemalten Stadt umher und klickt alles an, was nicht niet- und nagelfest ist. Auf Abruf steht Euch daraufhin eine Liste verschiedener Verben zur Verfügung. Mit Menüpunkten könnt Ihr so komplizierte Phrasen zusammensetzen. So könnt Ihr dem Hofnarren befehlen, eine leere Flasche zu holen: "Tell Ratpouch to go to guard room and then get the bottle". Viele der Puzzles in *Lure of Temptress* leben von der Interaktion mit den herumlaufenden Personen; gerade der Hofnarr verfügt über einige Fähigkeiten, die Euch im Spielverlauf von Nutzen sind. Andere Rätsel knackt Ihr wiederum durch logisches Anwenden von Gegenständen miteinander. *ri*

POWER TIPS

Den ersten Skorl müßt Ihr mit List und Tücke überwältigen; lenkt ihn ab und verschwindet dann klammheimlich.

Um aus dem Kerker zu entkommen, braucht Ihr unbedingt die Hilfe von Ratpouch; der ist nämlich wesentlich stärker als Ihr.

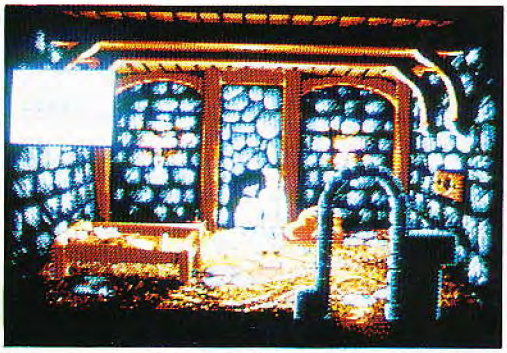
Lauft nicht uninteressiert an dem Bettler vorbei. Er spielt eine verdammt wichtige Rolle in der Geschichte.

Auch im Schlösseröffnen ist Ratpouch ganz besonders gut. Das betreffende Schloß befindet sich in der Mitte des Dorfes.

Meine Meinung

Das erste waschechte Virgin-Adventure ist noch nicht so ausgefeilt wie die ausgewachsener Abenteuerfirmen. Trotzdem ist *Lure of Temptress* ein zauberhaftes Highlight im Adventure-Genre. Wirklich toll ist das flexible Parser-System, mit dem Ihr Eure Befehle praktisch zusammenklebt. Angst, daß die zahlreichen Rätsel dadurch unüberschaubar kompliziert werden, braucht Ihr nicht zu haben — ganz im Gegenteil. Des Rätsels Lösung kommt reellen Lösungen viel näher als bei anderen Abenteuern. Stimmung und Fantasy-Atmosphäre kommt en masse herüber: Soundeffekte wohin man tritt. Liebe zum Detail kann man den Spieledesignern zu *Lure of Tempress* wirklich nicht abstreiten. Wer gerne Abenteuer im wilden Fantasy-Mittelalter erlebt, bekommt eine gut durchdachte Mischung aus Puzzles und Rätseln serviert.

Befragt alle Leute, damit Ihr möglichst viele Informationen sammeln könnt (MS-DOS/VGA)



Ratpouch, der Hofnarr, ist Euer ständiger Begleiter (MS-DOS/VGA)

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Virgin
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Grafik-Adventure

MS-DOS	80%
AMIGA	80%

Monkey Island 2

Zugabe: Im zweiten Teil der LeChuck-Hatz jagt eine Lachkanonade die andere. *Monkey Island 2* ist an Charme und Witz kaum zu überbieten.

Meine Meinung

Wer hätte das gedacht? Lucasfilm stellt mit *Monkey Island 2* sogar den Witz des Vorgängers in den Schatten. Das Spiel ist größer, schöner, humorvoller und sogar eine Prise schwieriger. Detaillierte und bunte Grafiken umschmeicheln den Augapfel, wunderschöne Karibikklänge wiegen des Spielers Ohr in Hularhythmen. Neben famoser Grafik und toller Musik sind's vor allem die knackigen Rätsel und witzigen Situationen, die wochenlang faszinieren. Allein der Spuckwettbewerb verdient einen Preis für Originalität und Witz. Aberwitzige Dialoge, abgefahrene Aufgaben und komisch-alberne Rätsel bestimmen die Schatzsuche. Letztere sind zwar durchgehend logisch, teilweise aber dermaßen abgedreht, daß die Lösung einfach nicht einleuchten will. Schweißgebadet schreckt man des Nachts in die Höhe und ist sich der simplen Antwort im klaren. Fazit: *Monkey Island 2* muß jeder haben. Amiga-Besitzer sollten jedoch Vorsicht walten lassen: Der Sound spielt nur auf unterstem Niveau, zudem plagen elf Disketten Euer Laufwerk.

Abgefahren: Auf Scabb Island leben die Bewohner auf einem Schiffsfriedhof

Der heimische Friedhof glänzt mit erhabener Ungastlichkeit

Mal wieder ist Guybrush Treepwood unterwegs. Sein Ruhm ist verblaßt, seine geliebte Elaine hat ihn verlassen. Um den eigenen Ruf wieder etwas aufzupolieren, setzt sich der inzwischen bärtige Pirat ein hohes Ziel: Er will den legendären Schatz "Big Whoop" ausbuddeln. Nichts leichter als das, denkt sich Guybrush, ahnt dabei jedoch nicht, wieder auf alte Bekannte zu stoßen und von einer peinlichen Situation in die nächste zu purzeln.

Wie im ersten Teil müssen allerlei Prüfungen bestanden werden. Zu Beginn landet unser Held auf Scabb Island und verbannt den Tyrannen Largo La Grande per Voodoo-Zauberei. Die restliche Spielzeit verbringt Guybrush auf der Jagd nach den vier Teilen der Schatzkarte in Bibliotheken, Gefängnissen, unheimlichen Kerkern, muffigen Gruften, versunkenen Schiffen, abgefahrenen Faschingsfeten und sogar vor einem Glücksrad. Er beweist sich als Angler, trinkfester Säufer, Totengräber, Superspucker, Koch, Fischdieb, Voodoo-Priester und Zocker.

Gesteuert wird die Schatzhatz in feinster Lucasfilm-Tradition komplett mit der Maus. Alle eingesammelten Gegenstände werden im unteren Bildschirmteil in Form von Symbolen dargestellt. Direkt daneben befinden sich neun Verben, mit denen sämtliche Befehle zur Aktionssteuerung des jungen Piraten zusammengeklickt werden dürfen. Gespräche mit anderen Charakteren werden über anklickbare Sätze gesteuert. Wer will, darf jederzeit den Spielstand auf Festplatte oder Diskette bannen. *kn*

POWER TIPS

— Der Käse aus dem Alligator-Freßnapf macht sich bei der Ratte besonders gut. Diese sollte später im Kochtopf landen (die Küche hat ein Fenster!).
— Einen Eimer Schlamm auf Largos Tür und das Grauen hat ein dreckigeres Gesicht.
— Largos Reinigungscoupon hängt hinter der Tür (wir holen uns einen BH).
— Welches Buch? Schiffsunglücke und Voodoo-Zauber sind tolle Themen.
— Den klavierspielenden Affen sollte man mitnehmen (Bananen-Metronom)

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Lucasfilm Games
Distributor: Softgold
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Adventure

MS-DOS:	**92%**
Amiga:	**87%**

Mystical Ninja

Ein kleiner Held in der großen Welt: *Mystical Ninja* ist der neueste Sproß der Spielfiguren-familie des japanischen Herstellers Konami.

In der Konami-Welt warten Freund und Feind

Was macht Ihr, wenn ein paar fiese Gestalten an Eure Tür klopfen, Euch beiseite schieben und kurzerhand Eure Freundin mitnehmen? Ihr werft Euch in die kampferprobten Stahlnetzklamotten und greift ein. Der "mystische Ninja" läßt sich in alle Richtungen bewegen und muß eine ganze Horde Feinde niederschlagen. Als Belohnung tauchen Goldstücke auf, die entweder in den Shops ausgegeben oder zum Werfen benutzt werden. In den Geschäften gibt's Plastiksprengstoff, strapazierfähiges Schuhwerk und Lebensenergie zu kaufen. Außerdem haben die Händler zusätzliche Extras im Angebot, die Euch in die Luft befördern oder Euch in einen Tiger verwandeln. Wenn Ihr die herumstreunende Katze zu Euch nehmt, mutiert Eure Waffe zu einem durchschlagskräftigen Jo-Jo, den Ihr erst bei Feindberührung verliert. Der junge Heldenbursche durchquert viele Levels: ein nebliges Dorf, einen Wald voller Baumdämonen und einen Jahrmarkt, auf dem sich grinsende Clowns herumtreiben. Überall betretet Ihr Gebäude und Räume, um Tips oder Gegenstände zu bekommen. *ak*

Wer im neunten Level anfangen will, benutzt das folgende Paßwort: Im Logbook-Entry gebt Ihr "6 (Herz) KjG RVGG! yBgMR % (Dreieck) G:: v»G= (Herz) GRPG (Herz)" ein. Nun schreibt Ihr das Paßwort "rzT$» L1»X9 q+TD (Dreieck) ZR»?? q/»zD » (Dreieck) H»z" einfach drüber. Schon befindet sich Kid Ying kurz vor dem Ende des Spiels. Wenn Ihr nun auf Button A (Joypad 2) drückt, ist auch Dr. Yang mit von der Partie. Zu zweit dürftet Ihr die bevorstehenden Strapazen überleben.

Meine Meinung

Mystical Ninja besticht durch fantasievolle Grafik, ausgezeichnete Musik und gute Unterhaltung. Das Spiel strotzt vor witzigen Gegnern und "Spielen im Spiel": Nachdem Ihr das richtige Haus betreten habt, rollt Ihr die Würfel, wettet beim Pferderennen oder spielt eine Runde Ball. Besonders motivierend ist der Modus, in dem zwei Spieler gleichzeitig antreten. Im Teamwork lassen sich die Kontrahenten schneller plätten, und Eure Chance, den Endgegner in Augenschein zu nehmen, steigt rasant. Obwohl die Scrollgeschwindigkeit von *Mystical Ninja* im Zweispielermodus schnell zurückschaltet, bleibt's dank der innovativen Ideen ein Muß-Spiel für alle Hüpf- und Spring-Helden.

Der alte Weise erteilt Ratschläge

Kid Ying wird mit fiesen Endgegnern konfrontiert

Hersteller: Konami
Distributor: Konami
Zirka-Preis: 130 Mark
Genre: Jump'n'Run

Super Nintendo: 82%

NHLPA Hockey '93

18 Monate nach dem legendären *EA Hockey* meldet sich Electronic Arts mit dem Nachfolger zurück: Mit dem besten TV-Eishockey aller Zeiten.

Meine Meinung

Mit *NHLPA Hockey '93* zeigt Electronic Arts, daß man Gutes noch besser machen kann. Die positiven Seiten des Originals wurden nicht angetastet, dafür sind die Schwachstellen weitestgehend ausgemerzt. Der Personenkult heizt die Atmosphäre an, der tolle Statistikteil lädt zum Analysieren ein. Höchst erfreulich ist auch die Torwart-Frischzellenkur — der Goalie hält jetzt wesentlich mehr Schüsse. So gilt für den Nachfolger heute dasselbe wie für das Original anno '91: Wer actionreiches Eishockey mit Taktik-Touch mag, kommt an diesem Modul nicht vorbei.

Lediglich der Präsentation hätte weiteres Feintuning nicht geschadet. Sie ist zwar zweckdienlich, aber ziemlich unspektakulär — genauso wie der Sound, der gegenüber dem Original eher abgebaut statt aufgemotzt wurde. Außerdem hätte ein zusätzlicher Ligamodus nicht geschadet — vielleicht klappt's ja beim 94er Update.

Der Torwart hält im Vergleich zum Original weit mehr Schüsse und ist nicht mehr so einfach auszutricksen

Sportlich orientierte Mega-Drive-Besitzer kamen an der Eishockeysimulation *EA Hockey* nicht vorbei. Rasante Action, durchdachte Steuerung und fetziger Sound zeichneten den Kassenknüller aus. Angesichts der unbestrittenen Extraklasse des Vorgängers muß man sich nicht wundern, daß sich die Fortsetzung sehr stark am Original orientiert. Bildschirmaufbau (das Spielfeld scrollt ausschließlich vertikal), Benutzerführung und Joypad-Belegung wurden beibehalten. Allerdings kommt bei *NHLPA Hockey '93* dem Foul weit mehr Bedeutung bei. Da die Mannschaften den Originalteams der amerikanischen Profiliga NHL entsprechen, kommen die Superstars höchstpersönlich zum Zug. Wenn Ihr zum Beispiel den Ausnahmestürmer der Edmunten Oilers krankenhausreif foult, dann muß ein weniger talentierter Ersatz einspringen. Wie praktisch, daß Ihr in der Defensive eine neue "Foul-Option" nützen dürft.

Der ausführliche Statistikteil offenbart interessante Infos

Die Bild-für-Bild-Zeitlupe bietet auch das 93er Update

Da jetzt keine No-Name-Teams mehr spielen, wurde auch der Statistikteil beachtlich erweitert — dem Personenkult wird ausführlich Rechnung getragen. Außerdem absolvierten die 22 beteiligten Mannschaften und insbesondere der Torwart ein Extratraining. Das Siegen fällt wesentlich schwerer als bei *EA Hockey*.

Die bekannten Spielmodi (alleine, zu zweit, Turnier) wurden beibehalten, nur speichert eine Batterie den Spielstand bei den Playoffs und merkt sich sogar Eure Lieblingsaufstellung der einzelnen Offensiv- und Defensivlinien. *mg*

POWER TIPS

Unfair, aber taktisch klug: Versucht gezielt, die gegnerischen Starspieler auszuschalten. Ihr kassiert dabei wahrscheinlich einige Strafzeiten, doch fallen die Ersatzleute gegenüber den Top-Cracks gewaltig ab. Die Infos, welche Spieler besonders gut drauf sind, erhaltet Ihr aus den Statistiken.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Electronic Arts
Distributor: Electronic Arts
Preis: 120 Mark
Genre: Sport
Außerdem geplant für: Super Nintendo

MEGA DRIVE: 91%

Nova 9

Dynamix hat Vektorspiele salonfähig gemacht: Statt blindes Geballer fordert der Kampf im *Nova-9*-System clevere Taktiken und einen kühlen Kopf.

Meine Meinung

Wer bei Simulationen herzhaft gähnt, Rollenspiele in Dungeons verbannen würde, Strategieepen als öde Zahlenkolonnen ansieht und trotzdem seinem PC die Treue halten will, der ist bei *Nova 9* prima aufgehoben. Auch wenn die 3-D-Grafik heutzutage noch schneller und ruckfreier zu realisieren ist, steht das Programm technisch seine Diskette. Die Entwickler haben es geschafft, eine Mischung aus mitreißender Action und taktischen Winkelzügen zu realisieren. Wer stumpfsinnig ballern will, der sollte gleich die weiße Fahne hissen. Auf den neun Planeten erwartet Euch ein listiges Katz-und-Maus-Spiel, bei dem ein schneller Feuerfinger und ein kühler Kopf gefragt ist. Die Grafik ist trotz 3-D-Abstraktion erstaunlich detailliert und fantasievoll. Außerdem wird die Story mit vielen Zwischenbildern gekonnt und atmosphärisch ansprechend vermittelt. *Nova 9* ist ein Actionspektakel mit Stil und Niveau.

Auf den einzelnen Planeten begegnen Euch meist unterschiedliche Gegnertypen

Kaum wurde er von der feindlichen Übermacht ins All geschossen, fällt Oberbösewicht Gir Draxon wieder auf die Füße. Seine Rettungskapsel ist auf einem Planeten im *Nova-9*-System gelandet, wo er gleich die beiden Aliens röstet, die das Wrack untersuchen. Nachdem der Schurke sich überzeugt hat, daß all seine Knochen heil geblieben sind, beginnt er mit dem Aufbau seiner neuen Streitmacht, die er im Vorgängerspiel *Stellar 7* dank Eurer Hilfe eingebüßt hat. Glücklicherweise können die hilflosen Bewohner von *Nova 9* noch einen Hilferuf absenden, der schließlich in Eurer Hörmuschel landet. Also schnappt Ihr Euch den Superpanzer "Raven II" und düst gen *Nova 9*.

Mit den Tasten 1 bis 4 wählt Ihr die verschiedenen Waffen an

Schön gezeichnete Zwischenbilder heitern den Spieler auf

Insgesamt stehen neun Planeten an, auf denen sich die Heerscharen des Fieslings tummeln. Ihr seht das Kampfgeschehen konsequent aus der Perspektive des Panzerfahrers, der durch das Sichtfenster lugt. Landschaft und Lebewesen werden via ausgefüllter 3-D-Vektorgrafik präsentiert. Eure Gegner sind Panzer, Roboter und diverse andere Metallungetüme. Außerdem trefft Ihr auf Teleporter, Kraftfelder und andere Überraschungen. Angesichts der feindlichen Übermacht ist es ganz praktisch, daß Ihr über verschiedene Waffen verfügt und unterwegs weitere Extras aufsammelt. Um Euch einen besseren Eindruck über die Lage zu verschaffen, dürft Ihr mit den Funktionstasten diverse Außenansichten anwählen.

mg

POWER TIPS

Wenn Ihr das Spiel mit "nova sandman" startet, dürft Ihr folgende Cheats aktivieren:
ALT 1: Pause
ALT 2: Wechsel in anderen Level
ALT 7: stellt Schilde wieder her
CTRL 1 bis 7: verbessert die Ausrüstung Eures Panzers

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Dynamix
Distributor: Bomico
Preis: 120 Mark
Genre: Action

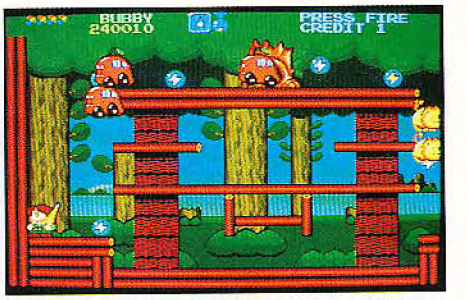
MS-DOS: 80%

Parasol Stars

Eine der putzigsten Spieleserien wird fortgesetzt. Diesmal wehren sich die Helden Bub und Bob mit Regenschirmen gegen Bösewichte.

Insgesamt müssen Bub und Bob sieben Welten überstehen

Statt Regenbogen dienen hier Regenschirme als Allzweckwaffe (Amiga)



Viele Levels sind bildschirmfüllend, einige scrollen horizontal (Amiga)

Meine Meinung

Ocean sollte die Finger von stupiden Filmadaptionen lassen und sich mehr Vorbilder dieser Güteklasse greifen. *Parasol Stars* war auf der PC-Engine ein famoses Geschicklichkeitsspiel und hat auf dem Amiga kaum an spielerischer Klasse eingebüßt. Die höchst kompetente Umsetzung wird alle *Rainbow Island*-Fans entzücken, auch wenn der Vorgänger noch ein paar Wertungspunkte mehr einsackte. Trotzdem zählt *Parasol Stars* insbesondere auf dem Amiga zu den Jump'n'Fun-Highlights dieses Jahres. Das professionell durchdachte Programm überzeugt grafisch und technisch; lediglich die Musik läßt zu wünschen übrig. Nicht zuletzt wegen dem Zweispieler-Simultanmodus solltet Ihr Euch diesen Titel zulegen. Er ist abwechslungsreich, motivierend, spannend und lustig — was will man mehr?

POWER TIPS Um in den geheimen Turm zu kommen, müßt Ihr drei gleiche Elemente sammeln (Blitz, Flamme, Tropfen oder Sterne). Danach verwandelt sich jeder Gegner in ein Riesenextra. Sobald Ihr den nächsten Obermotz in die Schranken gewiesen habt, erscheint eine Tür zum geheimen Turm.

Der Arcade-Hit *Bubble Bobble* zählt zu den wenigen Titeln, die mittlerweile auf fast jedem System zu Hause sind. Der Nachfolger *Rainbow Islands* mauserte sich dank kompetenter Amiga-Adaption des Graftgold-Teams zu einem der besten Geschicklichkeitsspiele aller Zeiten.

In diesem Jahr ist schließlich mit *Parasol Stars* der dritte Teil erschienen. Dieser basiert allerdings nicht auf einem Spielhallenvorbild, sondern wurde von Taito als PC-Engine-Modul konzipiert.

Die Helden Bub und Bob verdingen sich diesmal als Weltenretter. Auf sieben Planeten kämpfen sie gegen unseriöse Monster, die allesamt auf der Niedlichkeitswelle schwimmen. Jede Welt steht unter einem anderen Thema, dem sich die Unholde brav unterordnen. Während auf dem Musikplaneten Pianos und Ziehharmonikas ihr Unwesen treiben, greifen später Schmetterlinge und aktuelle Spielzeuglieblinge wie die "My little Ponys" an. Zum Glück sind Bub und Bob nicht total wehrlos. Jeder ist mit einem Regenschirm ausgestattet, mit dem er die Monster geschickt aufspießt, um sie wiederum auf andere Schurken zu schleudern.

Die Levels sind meist bildschirmgroß, später scrollen sie allerdings horizontal. Ähnlich wie der Erstling *Bubble Bobble* setzt sich eine Spielstufe aus mehreren Plattformen zusammen, die Bub und Bob hüpfenderweise erklimmen. Diverse Extras lockern das "Singin'-in-the-Rain"-Szenario etwas auf. PS: Trotz der unübersehbaren Bruderliebe dürft Ihr natürlich auch alleine die Monster verdreschen.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Ocean
Distributor: Bomico
Preis: 70 bis 100 Mark
Genre: Geschicklichkeit

AMIGA: 80%

Selbst die Endgegner sind so putzig, daß man sie kaum angreifen will (Amiga)

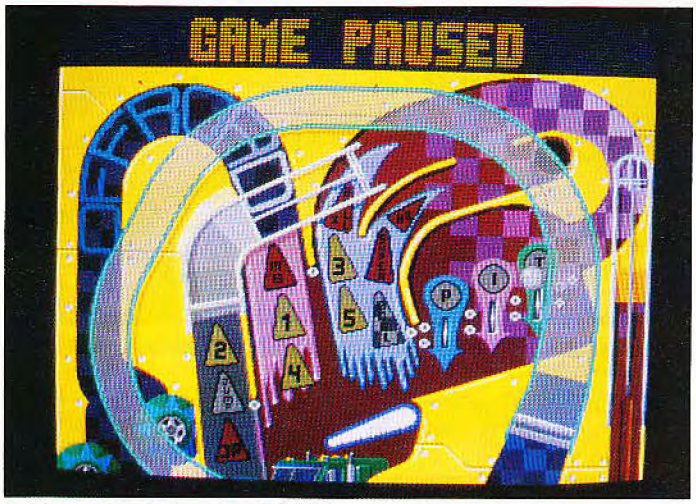
Pinball Fantasies

Realitätsnähe ist alles: Gleich vier verschiedene Spielhallenflipper werden in *Pinball Fantasies* simuliert.

Der Clown aus dem "Party Land" grinst — wir sammeln Punkte ohne Ende

Ihren Flippereinstand gaben 21st Century Entertainment bereits mit *Pinball Dreams*. Der Nachfolger *Pinball Fantasies* bietet wieder vier verschiedene Flipper mit unterschiedlicher Thematik. Dabei besteht dessen Besonderheit darin, daß Spielhallenautomaten "simuliert" wurden. Auf Bonusräume oder diverse Extrabildschirme, die man in der Spielhalle vergeblich sucht, wurde absichtlich verzichtet.

Zu Beginn sucht Ihr Euch einen der vier Flipper aus, wobei jeder einzelne in Sachen Thematik, Musik, Grafik und Aufbau variiert. Der erste Flipper nennt sich "Party Land" und hält was er verspricht. Unter anderem wartet ein kunterbuntes Clownsgesicht und "Enten-Pins" auf den Rummelkonsumenten. Autofans kommen bei "Speed Devils" auf ihre Kosten. Hier geben sich "Speed"-, "Miles"-und "Off Road"-Boni ein Stelldichein. Die "Billion Dollar Gameshow" hingegen lehnt sich mit vielerlei Preisen und einem "Small Wheel" an das Glücksrad an. Zu guter Letzt wartet "Stones & Bones" auf die Horrorfreunde. Hier jagt Ihr Geister oder sammelt Bonus-"Screams" ein.



In "Speed Devils" warten jede Menge Loopings

Gesteuert wird der Flipper über die "Alt"-, "Amiga"- oder "Shift"-Tasten. Per Druck auf die Leertaste wackelt der vertikal scrollende Tisch gewaltig. Verloren geglaubte Bälle lassen sich so ins Spiel zurückholen. Wie im Vorgänger besitzt jeder Tisch seine abspeicherbare High-Score-Liste. Auch der 8-Mann-Flippermodus ist wieder mit von der Partie. *kn*

POWER TIPS

Hier ein paar Tips für den sinnvollen Einsatz der Leertaste.

— Rollt Eure Kugel über die Außenslots gen Ausgang, lohnt es sich des öfteren, den Flipperarm der jeweiligen Seite hochzureißen und einmal feste "Space" zu klopfen. Mit etwas Glück hüpft der Ball auf den anderen Flipperarm und ist so wieder im Spiel.

— Rampen bringen Punkte: Durchläuft Eure Kugel des öfteren eine Rampe, hagelt es Punkte en masse. Besonders wenn dies mehrmals direkt hintereinander geschieht.

Meine Meinung

Endlich bekommt Euer Amiga eine Flippersimulation in den Diskettenschacht, die den Vergleich zu Spielhallenvorbildern nicht zu scheuen braucht. Die Tische sind grafisch durchgehend beeindruckend und vereinen Dutzende Rampen, Pins und Bumper auf der fix scrollenden Flipperfläche. Im teilweise sehr schnellen Scrolling liegt auch das einzige Manko begraben: die Flipperei wird in einigen Situationen etwas unübersichtlich. Ansonsten protzt *Pinball Fantasies* mit versteckten Boni, etlichen Multiplikatoren und niedlichen Überraschungen. Die Soundeffekte suchen in Sachen Qualität und Quantität ihresgleichen — die Musikstücke passen hervorragend zur Thematik. Zudem bewegt sich die Kugel physikalisch korrekt. Dank technischer Perfektion und abwechslungsreichen Tischen führt *Pinball Fantasies* die Riege der Computerflipper klar an.

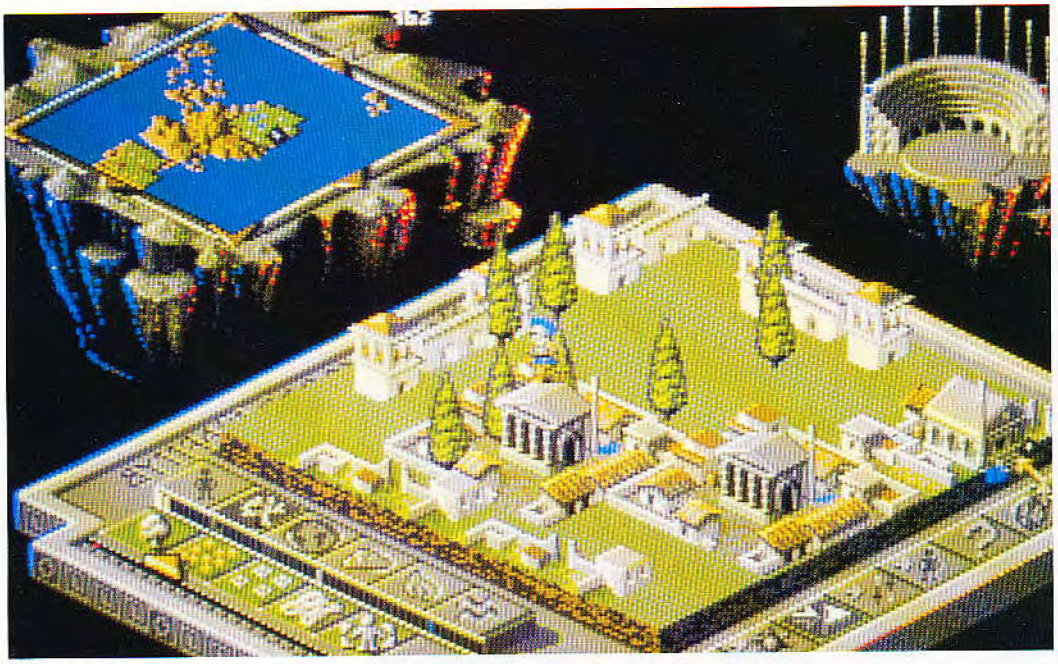
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: 21st Century
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Geschicklichkeit

Amiga: 78%

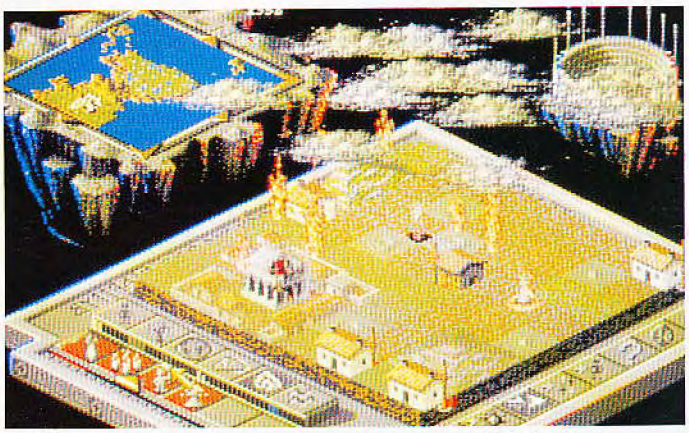
Populous 2

Auf zur Mana-Jagd: Bullfrogs zweite Göttersaga schlägt den Vorgänger in Sachen Spielwitz und Professionalität.



So schön kann Leben sein: Eure Untertanen sind glücklich und zufrieden am Arbeiten.

Es gibt kaum einen Amiga-Besitzer, der nicht die eine oder andere Nacht vor seinem Monitor verbrachte und mit seiner Maus saftige Ebenen erschuf oder bodenlose Sümpfe in des Gegners Land schickte — *Populous*. Anno 1992 entführt Bullfrogs zweiter Teil den ausgewachsenen *Populous*-Jünger in die sagenumwobene Welt der Antike. Dabei hat sich am bewährten "Schaffe, schaffe, Häusle baue"-Spielprinzips nichts geändert. Wieder schlüpft Ihr in die Rolle eines, vorher übrigens zusammensetzbaren Gottes und bekämpft das Volk des feindlichen Gegenübers mit allen Mitteln. Eure Leute produzieren fleißig Mana (eine Art göttlicher Treibstoff), die Ihr wiederum wohlwollend in eigenes Land investiert oder in Form von Unwettern und Naturkatastrophen gen Feindesland schickt. Hierbei wählt Ihr die 29 Naturereignisse aus vier Hauptgruppen: Wasser, Luft, Erde und Feuer. Neben echten Katastrophen (Feuersbrünste, Stürme, Gewitter, Erdbeben) lassen sich jedoch auch "positive" Ereignisse hervorrufen. So dürfen zum Schutz Mauern gebaut oder zur Freude der Untertanen Parkanlagen angepflanzt werden. Je glücklicher und zahlreicher Eure Mannen, desto mehr Mana fließt in Eure Hände.



Auf Knopfdruck schickt Ihr eine Feuersbrunst gen Feindesland

Gesteuert wird *Populous 2* wie der Vorgänger mittels Maus und Icons. Habt Ihr eine Landschaft von allen Feinden befreit, wartet ein Paßwort und die nächste schwierigere Welt.

Auch eine garstige Eislandschaft bietet das Spiel

Bei besonders guten Spielzügen beschenkt Euch Zeus mit einem "Erfahrungsblitz".

kn

POWER TIPS

— Gleich zu Beginn natürlich soviel Land um die eigenen Häuser einebnen, wie nur eben möglich. Dabei aufpassen, daß durch Großbauten vertriebene Untertanen neuen Baugrund bekommen.

— Den Gegner sofort mit heftigen Katastrophen eindecken. In den ersten Welten machen sich besonders Erdspalten nützlich. Doch Vorsicht, nie dicht an eigene Gebiete setzen! Die eigenen Mannen fallen auch sehr gern in die Tiefen.

— Bei wenig Mana bewirken Kleine-Leute-Vulkane Wunder. Im gegnerischen Land einfach einen Berg hochklicken. Lockt Eure Untertanen in Feindesland und macht ein Gebirge draus.

Meine Meinung

Bullfrogs *Populous*-Fortsetzung ist schlichtweg das beste Strategiespiel des Jahres 1992. Die Fülle an Aktionsmöglichkeiten verwandelt die im Gegensatz dazu simple Göttersaga *Populous* in ein Meisterwerk mit inhaltlicher Tiefe und "göttlichem" Charme. Alles wurde komplexer und komplizierter, ohne dabei jedoch den einfachsimplen Charme eines *Populous* zu verlieren. Dank ausgeklügelter Levels steigt der Schwierigkeitsgrad langsam; Ihr findet schnell ins Spiel und lernt "spielend". In jeder neuen Welt entdeckt man ein weiteres Spielelement und stößt auf neue Tricks und Kniffe — die Motivation hält Monate. Zudem fasziniert *Populous 2* mit niedlich-antiker Grafik und überwältigenden Soundeffekten. Wer *Populous 2* noch nicht sein eigen nennt, muß sich das Spiel zulegen.

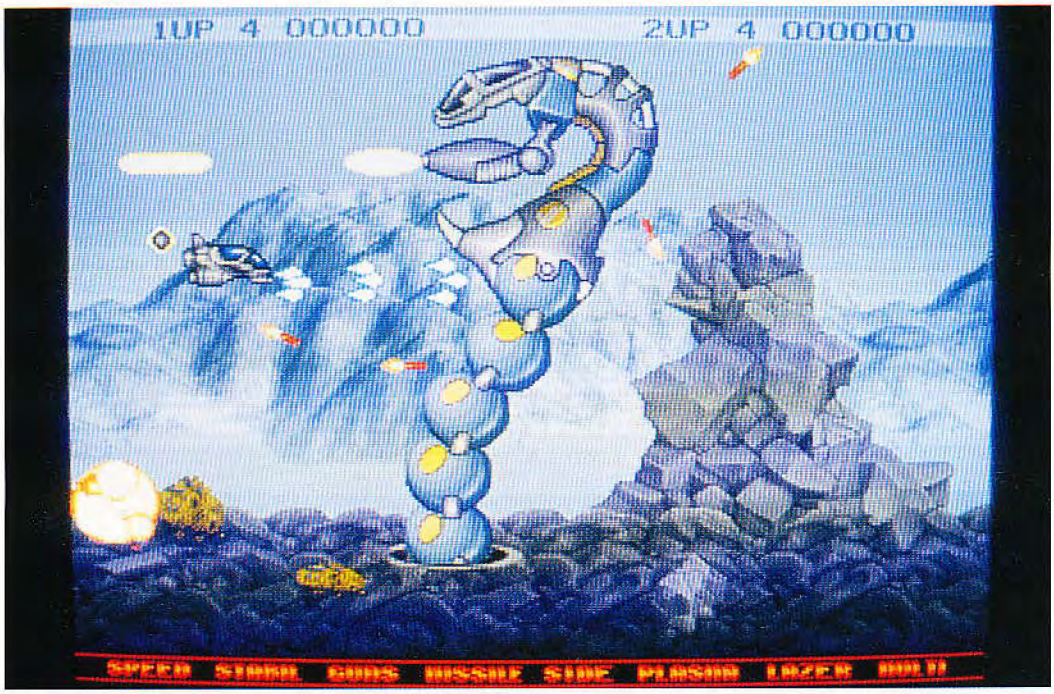
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Bullfrog/Electronic Arts
Distributor: Electronic Arts
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Strategie

AMIGA: 90%

Project X

Team 17 schüchterte uns zunächst mit *Alien Breed* ein, bevor sie diesen Actionfetzer auf Amiga-Fans abfeuerten. Möge der Laser mit Euch sein.



Ein halbes Dutzend Levels wird der Spieler mit durchgeknallten Effekten bombardiert

Meine Meinung

32 Farben, PAL-Overscan, Sprachausgabe und Action satt: ein Baller-Freak fühlt sich bei *Project X* pudelwohl. Allerdings sollten Action-Greenhorns Abstand nehmen. Die durchgeknallte Mischung aus Effekthascherei und durchgestylter Laseraction ist selbst auf "Rookie" verdammt schwer. Wer dagegen Horizontal-Scroller schätzt, der wird mit genügend Adrenalin- und Motivationsschüben versorgt. Zusätzlich begeistert stilvolle Grafik und technische Perfektion. Lediglich die Tatsache, daß das Raumschiff mit zunehmender Bewaffnung schwieriger zu steuern ist (die Trägheit schlägt zu), kommt mir ungelegen. Das ist zwar halbwegs realistisch, nervt aber trotzdem. Im Vergleich zum gradlinigen *Apydia* spricht *Project X* eher Fans von abgedrehter Actionkost an.

1992 war kein gutes Jahr für klassische Horizontal-Scroller auf dem Amiga. Für viele Softwarehäuser zum "Will-keiner-mehr-Haben"-Thema dagradiert, wurden zwar etliche Actiontitel veröffentlicht, doch der Shoot'em-Up-Fan ging fast leer aus. Zum Glück sprang in den Sommermonaten Team 17 in die Bresche und stellte mit *Project X* einen Vertreters des Baller-Genres vor — ein ernsthafter Konkurrent für Kaikos *Apydia* (ebenfalls in diesem Heft getestet).

In einem halben Dutzend Levels wird geschossen, was das Raumschiff hergibt. Ihr startet im Weltraum, gelangt dann an die Oberfläche des angepeilten Planeten, taucht in einen Vulkan hinab, durchquert einen unterirdischen See und sucht schließlich die Basis der Bösewichte auf. Neben den gewohnten Angriffsformationen geben sich natürlich entsprechende Obermotze die Ehre.

Das Extrawaffensystem ist eine Hommage an den Klassiker *Nemesis*. Wird eine komplette Armada vom Himmel geholt, winkt im Gegenzug ein Extrasymbol. Wird dieses eingesammelt, leuchtet ein Feld in der Menüleiste am unteren Bildschirmrand auf. Ein Knopfdruck genügt, und die entsprechende Waffe ergänzt Euren Abfangjäger. Schutzschilde, Plasmakanonen, Laser und Raketen sind nur einige der Hilfen und lassen sich meist in mehreren Ausbaustufen erwerben. In drei Varianten steht auch Euer Raumschiff zur Verfügung — gewählt wird vor Beginn des Spiels. Hier stellt Ihr auch den Schwierigkeitsgrad ein. *mg*

Cool bleiben: Wer sich von den optischen und akustischen Effekten ablenken läßt, kann gleich aufgeben. An Extras solltet Ihr zu Beginn zunächst die gewünschte Speed erreichen, um dann die Kategorie "Guns" bis zum Gehtnichtmehr auszureizen. Erst im Anschluß dürft Ihr Euch den unkonventionelleren Waffen widmen. PS: Nur Amigas mit 1 MByte RAM sind startberechtigt.

Hersteller: Team 17
Distributor: Bomico
Preis: 90 Mark
Genre: Action

AMIGA: 78%

Das Extrawaffensystem orientiert sich am Horizonalklassiker *Nemesis*

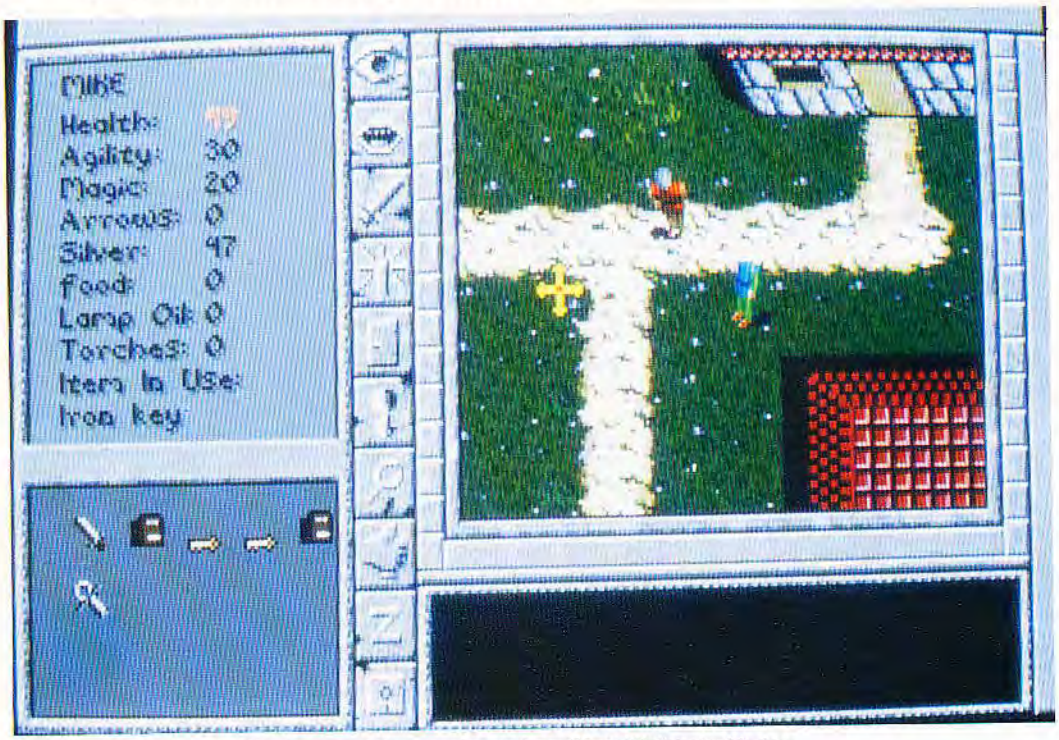
Diverse Zwischengegner schocken Euch mitten im Level

Prophecy of the Shadow

SSI geht fremd: Statt eines neuen AD&D-Spieles präsentierten die Rollenspielmacher mit *Prophecy of the Shadow* eine Eigenentwicklung.

Meine Meinung

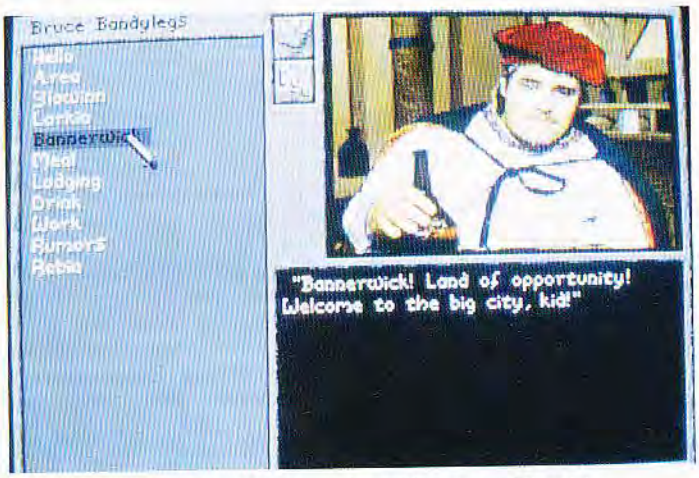
SSI hat sich sichtlich angestrengt, um mit *Prophecy of the Shadow*, zumindest bei den Eigenentwicklungen, der berühmten AD&D-Spieleserie aus dem gleichen Haus den Rücken zu kehren. Statt sich aber beim Design auf völliges Neuland zu begeben, haben sich die *Prophecy*-Programmierer an der texanischen *Ultima*-Konkurrenz (hier vornehmlich Part 6) orientiert. Von den leider wenig innovativen Anleihen und der trotz Digi-Bildchen recht schlappen Grafik mal abgesehen, bietet *Prophecy of the Shadow* durchaus gehobene Rollenspielkost. Eine anspruchsvolle Aufgabe, viele Puzzles und das riesige Gebiet machen den — durchs "Abkupfern" verlorenen — Boden wieder wett und sorgen für langanhaltende Lust und Laune.



Kämpfe werden aus der Vogelperspektive gezeigt und per Mausklick entschieden

Seit das amerikanische Softwarehaus SSI quasi am Fließband neue AD&D-Rollenspiele produziert, sind für eigene Entwicklungen, oder frischen Wind kaum noch Platz. Um so erstaunter waren die Fans, als mit *Prophecy of the Shadow* plötzlich ein neues Rollenspiel von SSI in die Software-Shops gelangte, daß mit AD&D rein gar nichts zu tun hatte.

Der Unterschied zu der AD&D-Reihe ist dabei nicht nur optisch zu sehen. Ist doch die komplette Umgebung in *Prophecy of the Shadow* aus der Vogelperspektive zu sehen. Kommt es zum Gespräch mit anderen Einwohnern des *Prophecy*-Märchenlandes, oder passiert etwas Außergewöhnliches, werden besondere digitalisierte, mit Sprachausgabe unterlegte "Filmchen" eingeblendet. Damit nicht genug der Unterschiede: Statt einer sechsköpfigen Crew steuert Ihr nur einen Solocharakter durch das Spiel. Vor dem Start dürft Ihr das Geschlecht des zukünftigen Helden bestimmen sowie verschiedene Charakterwerte festlegen, indem Ihr 20 zwanglose Fragen beantwortet. Ist Euer alter Ego fertig, werdet Ihr in das Fantasy-Reich von *Prophecy* versetzt. Wie es sich für ein Rollenspiel-Märchenland gehört, geht es hier drunter und drüber. Eine Prinzessin wurde entführt, Euer alter Lehrer abgemurkst und ein mieser Magier sitzt auf dem Königsthron.



"Drink'mer noch a Tröpfsche!" — der Suffkopp vom Dienst in Digi-Bildqualität

Eure Umgebung ist in einem kleinen Fenster aus der Vogelperspektive zu sehen. Wollt Ihr Euch mit einem Monster prügeln, Gegenstände untersuchen oder mitnehmen, einen Einwohner befragen, oder Eure Charakterwerte anschauen, reicht ein Mausklick auf eine Bildleiste mit kleinen Icons. Unterhaltet Ihr Euch mit einem Bewohner, können passende Gesprächsthemen aus einer Liste von Stichwörtern herausgepickt werden. *mh*

POWER TIPS

Das größte Problem, vor dem der *Prophecy of the Shadow*-Anfänger steht, ist die verschlossene Tür in des Mentors Haus. Dummerweise ist der Schlüssel — wie übrigens auch später im Spiel einige Gegenstände — nicht zu erkennen. Um den Schlüssel zu bekommen, müßt Ihr unter der Fußmatte suchen. Später solltet Ihr in jedem neuen Raum die Lupe konsultieren.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: SSI
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Rollenspiel

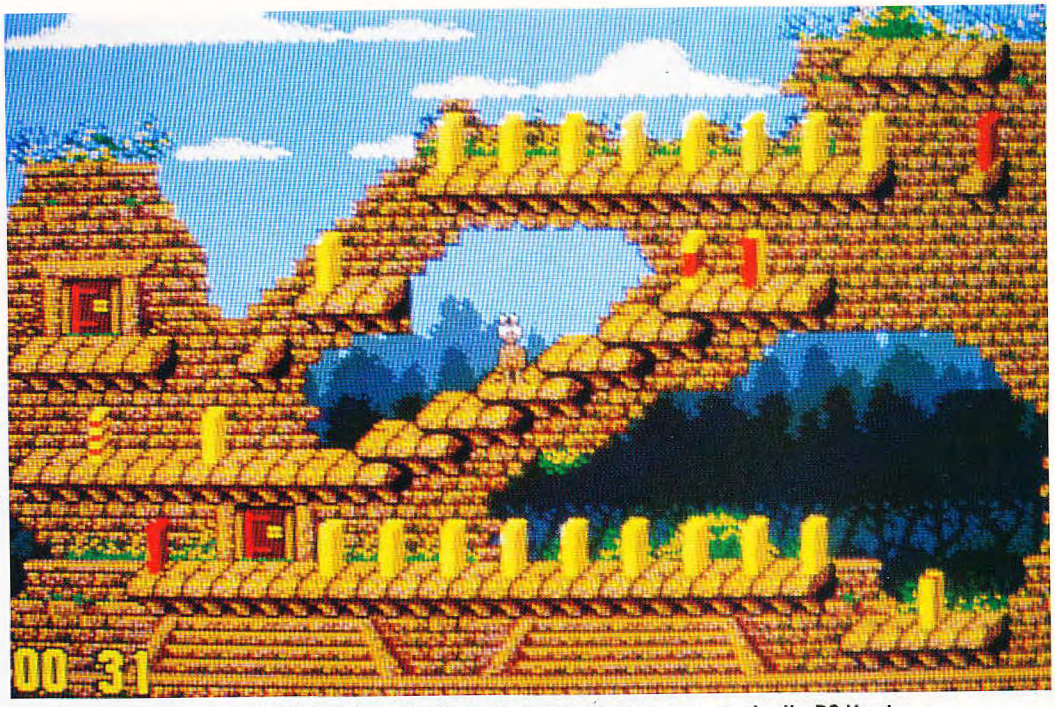
MS-DOS: 74%

Push Over

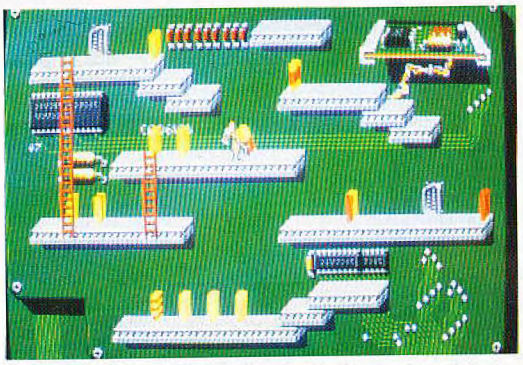
Comic-Held G.I. Ant schlägt zu: In Oceans Grübelhit dreht sich alles um Dominosteine und Anstößigkeiten.

Meine Meinung

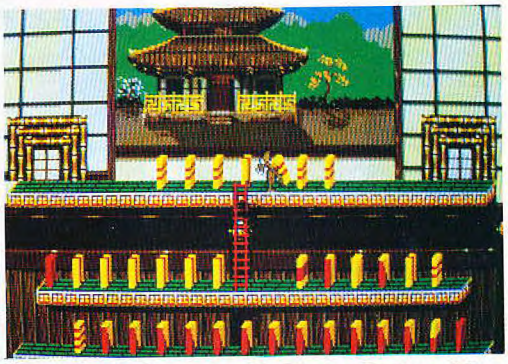
Kaum zu glauben, daß sich aus einer solch simplen Spielidee so viel Spaß herausholen läßt. Schon die hervorragend ausgeknobelten Levels haben einen Software-Oscar verdient. Auf große "Steinumzüge" wurde zum Glück verzichtet: In den Levels müssen meist nur ein paar Steinchen verschoben und das Ganze von der richtigen Stelle angeschubst werden. Das Spiel bleibt so auch in den höheren Levels übersichtlich und fair. Zudem sorgen ständig neu zu entdeckende Spielelemente und Tricks für Abwechslung. In den höheren Spielstufen spielt in wahren "Speed-Levels" sogar eine Prise Action/Geschicklichkeit hinein. *Push Over* ist, nicht zuletzt der witzig-detaillierten Grafik und hübschen Melodien wegen, besonders empfehlenswert. Was mir jedoch abgeht ist ein Zweispielermodus und ein Leveleditor. *Push Over* wäre geradezu prädestiniert dafür.



Die Amiga-Version bietet fast identische Grafik und spielt sich genauso gut wie die PC-Version



G.I. Ant schleppt Steine durch die Gegend und darf nur einmal anstoßen



Über zehn Welten erstreckt sich das Dominoreich. Hier der Ferne Osten — die letzte Welt.

Dominosteine werden entweder aneinander gelegt, gegessen oder, einige Leute finden dies amüsant, schnöde umgestoßen. So sinnlos diese umfallenden Dominosteinreihen auch sind, so groß ist die von ihnen ausgehende Faszination. Genau diese schlägt auch die Killerameise G.I. Ant in ihren Bann, die in die Dominowelt plauzt, als sie einem firmeneigenen Vielfresser verlorene Kartoffelchips wiederbesorgen will.

Alle Chips müssen gefunden werden. Und so macht sich die Ameise mit Killerinstinkt auf den Weg durch über einhundert Levels, in welchen jedesmal die Ausgangstür des jeweiligen Raumes geöffnet werden muß. Dazu wirft die Ameise alle Dominosteine, die in den Räumen stehen, um. Der — oder besser — die Haken daran: Alle Steine müssen nach nur einem Anstoß umfallen, bereits liegen, wenn der letzte, der "Auslöser", umfällt und dürfen dabei nicht kaputtgehen. Jeder Stein hat eine für ihn und seine Macke charakteristische Färbung. So fallen einige um und explodieren, andere fliegen in die Höhe oder hören nicht auf, sich zu überschlagen.

Ihr steuert die Ameise, die auf Knopfdruck einen Stein aufnimmt und ihn an einem anderen Platz wieder abstellen darf. So muß eine funktionierende Kette zusammengebastelt werden, deren letztes Glied, der "Auslöserstein", den Ausgang öffnet. *kn*

— Bei unübersichtlichen Levels hilft ein Probeanstoß. Sieht man genau hin, fallen die wunden Stellen sofort ins Auge.
— Vorsicht mit den Fliegern! Sie stoßen, sobald sie höher als ein Stockwerk fliegen, keine am Boden stehenden Steine mehr an. Soll der Flieger durch ein Loch flattern und trotzdem die Steinreihe weitertreiben, stellt ihn doch einfach eine Position vor das Loch.
— Steht ein Überbrücker vor einem Explodierer, hebt sich die Wirkung beider Steine auf.
— In späteren Levels hilft es, Stopper während der Welle umherzutragen.
— Hier das Paßwort zum letzten Level: 44543

Hersteller: Ocean
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Denkspiel

MS-DOS:	81%
Amiga:	81%

Quackshot

Mickey Mouse bekommt Konkurrenz: Enterich Donald Duck watschelt los, der Maus den Rang abzulaufen.

Meine Meinung

Nach dem fesselnden *Castle of Illusion* und dem spielerisch angegrauten zweiten Teil *Fantasia* kommt *Quackshot* genau richtig. Walt Disney kann stolz sein: Die Sega-Grafiker haben das kurzweilige Spieldesign mit witzigen Figuren und detaillierten Animationen angereichert. *Quackshot* stellt neben der Anforderung an das Geschick auch Ansprüche an den Grips des Spielers. Ihr solltet alle Gegenstände genau prüfen und einige unbedingt mitnehmen. Früher oder später wird jedes Item gebraucht: Sei es zum öffnen einer verschlossenen Tür oder als Bestechungsmittel für einen herumstehenden Wächter.

Donald Duck ist ein liebenswerter Held in grafisch prachtvoller Umgebung

Während Onkel Scrooge ein Nickerchen hält, stöbert Donald in einigen alten Büchern herum. Aus einem fällt ein vergilbtes Stück Papier, auf dem eine Nachricht von König Garuzia notiert ist. Unter die krakeligen Sätze zeichnete er eine Schatzkarte, die zu seinem größten Goldschatz führt. Donald macht sich gleich auf, die wertvollen Gegenstände zu finden. Euer Trip beginnt in Duckburg vor der Kulisse der Stadt. Es folgen Mexiko, Ruinenstädte und Draculas Burg, danach watschelt Ihr über ein Wikinger-Schiff, den Südpol, einen Maharadscha-Palast und Ägypten. Mit dem Startknopf ruft Ihr ein Menü auf, in dem Donald Waffen anwählt oder Items anwendet. Button A schaltet Donalds Turbogang ein, mit Button B wird geschossen, mit C gesprungen und über den Boden gerutscht. Auf seinem Weg wird Donald mit einer Landkarte konfrontiert, auf dem er die Level anwählt. Mit Eurem Flugzeug fliegt Ihr zwischen den Levels hin und her, um wichtige Extras einzupacken. Um die Gegnerschar aus dem Weg zu fegen, bedient Ihr Euch der mitgeführten Waffen: Es gibt Saugnäpfe zum Schießen und zum Erklimmen hoher Hindernisse, einen Pop-Corn-Streuschuß und den Kaugummischuß, der zerstörbare Wände wegräumt. Außerdem hat Donald die "Quack Attack" in petto, die nach dem Aufsammeln von fünf Peperonischoten für Tumult sorgt. Neben den Waffen haben die Level-Designer einige Extras verstreut, die neue Lebenskraft, Zusatzleben, Munition oder Punkte spendieren. Am Ende eines Levels wartet ein netter Herr, der Euch unverzichtbare Tips gibt. *ak*

POWER TIPS

Im Keller des Aztekentempels gelangt Ihr an eine Stelle, an der sich die Decke auf Euch herabsenkt. Den angespitzten Stacheln entgeht Ihr nur, wenn Ihr in der richtigen Reihenfolge auf die im Boden eingravierten Symbole springt. Gelingt es Euch, halten sie die Decke an. Tretet nicht versehentlich auf den falschen Stein und springt zuerst auf die Sonne, dann auf den Mond, schließlich die Sterne. Auf den vierten Stein dürft Ihr nicht treten.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Sega
Distributor: Sega
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Geschicklichkeit

Mega Drive: 79%

Auf der Landkarte wählt Ihr den Level an

Mit Donald Duck geht Ihr auf Entdeckertour

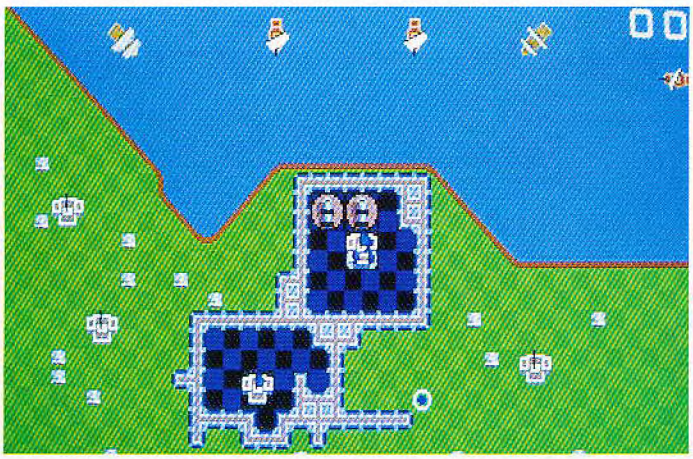
Ramparts

Da bebt die Bude! Unter Digi-Donner und -Gegröle werden Burgen aus *Tetris*-Klötzen mit Kanonen in Schutt und Asche gelegt.

Feuer frei aus allen Rohren: Im Solomodus greifen Piraten die Burgen an...

Spielhallenriese Atari (nicht zu verwechseln mit der gleichnamigen Computerfirma) ist immer für eine Überraschung gut. Stellten die kalifornischen Coin-Up-Spezies doch vor einigen Jahren einen etwas ungewöhnlichen Automaten in die Spielhallen: *Ramparts* — eine Mischung aus *Tetris* und furioser Knallerei — wurde über Nacht zum Erfolg. Computerumsetzungen ließen nicht lange auf sich warten.

Das Grundprinzip von *Ramparts* ist denkbar einfach. Auf einer Landkarte, die aus der Vogelperspektive zu sehen ist, bauen wahlweise ein, zwei oder gar drei (bei der PC-Version) Burgherren aus *Tetris*-ähnlichen Bausteinen eine Ritterburg um ein Schloßgebäude. Sind die Burgen komplett, werden Kanonen innerhalb der Mauern plaziert und auf den Gegner gefeuert. Verzieht sich der Geschützrauch, müssen die Lücken in den Mauern unter Zeitdruck wieder verschlossen werden. Gelingt dies nicht, heißt's: "Game Over"! Ist mal kein Mitspieler als Counterpart zur Hand, übernehmen computergesteuerte Piratenschiffe die Feindesrolle — ansonsten ändert sich nichts.



...die nach der Knallerei wieder unter Zeitdruck aufgebaut werden.

Ein Bonus: Es gibt in der Heimversion von *Ramparts* einen "Enhanced"-Modus, der zwei neue Einheiten bietet. Da gibt's die Superkanone und den Propagandaballon. Beide müssen gegen Kanonen quasi "eingetauscht" werden. Der Ballon (kostet drei Kanonen) wirft über dem gefährlichsten Feind Flugblätter ab und zieht so das gegnerische Geschütz für eine Runde auf die eigene Seite. Die Superkanone (kostet vier normale Geschütze) verfeuert besondere Brandbomben. Lücken, die mit solchen Bomben in die Mauern geschossen werden, brennen vier Runden lang und können nicht bebaut werden. *mh*

POWER TIPS

— Möglichst niemals eine Burg in einer Ecke bauen. Es wird sonst ziemlich schwierig Lücken zu schließen.

— Macht immer nur kleine Lücken bei dem Gegner. Nur ein oder zwei Felder große Breschen sind erheblich schwerer zu füllen.

— Kauft Euch eine Superkanone. Die Brandbomben treiben auch den hartgesottensten Burgherren zur Verzweiflung.

— Umbaut Hütten. Diese tauchen dann als Minikanone beim Konkurrenten wieder auf.

Meine Meinung

Rampart — zumindest die PC-Version — bietet viel Licht, aber auch viel Schatten. Technisch gibt's nur wenig zu klagen. Im Gegenteil! Wer eine digifähige Soundkarte in seinem Rechner stecken hat (z.B. eine Soundblaster-Karte), wird mit fetzigem Kanonendonner und kristallklarer Sprachausgabe belohnt. Spielerisch bietet die furiose Geschicklichkeitsknallerei eher Anlaß zur Sorge. Soviel Spaß auch ein paar Runden *Ramparts* im Verbund mit ein paar Kollegen macht — alleine wird's auf Dauer etwas langweilig. Zudem geht mir eine Modem-Link-Option ab und die Steuerung für den Trio-Modus hätte einen Hauch eleganter ausfallen können. Ansonsten bleibt zu sagen: *Ramparts* ist eine sehr gut gelungene Umsetzung der Coin-Up-Maschine (dies gilt leider nicht für die Super-Nintendo-Version).

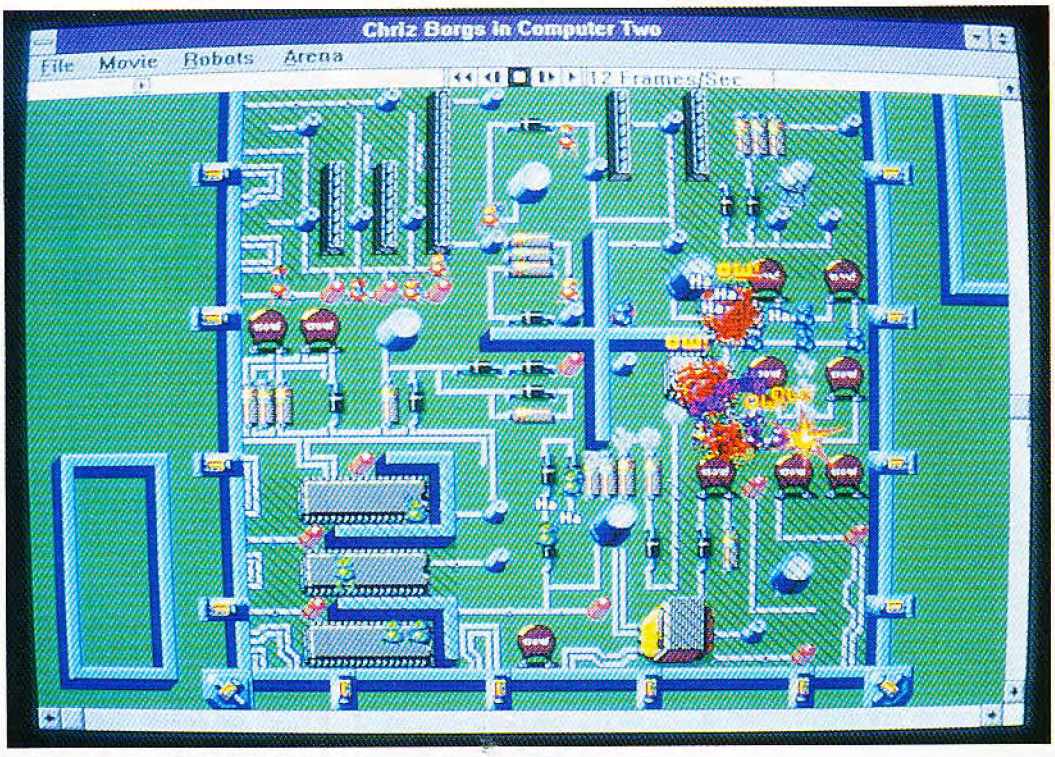
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Electronic Arts
Distributor: Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Geschicklichkeit

MS-DOS:	81%
Super Nintendo:	75%
Amiga:	79%

RoboSport

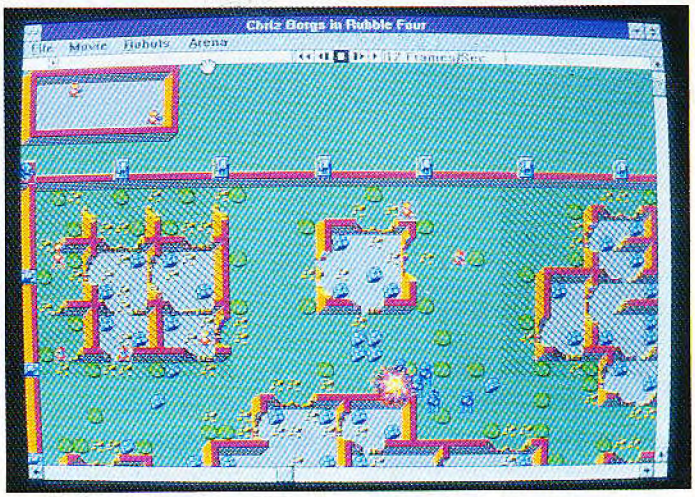
Wenn für Menschen die sportliche Schmerzgrenze beginnt, fühlen sich die *RoboSport*-Kampfmaschinen erst wohl.



Drei Basis-Arenen in zehn Größen laden zum Austoben ein

Das sportbegeisterte Publikum des 21. Jahrhunderts kennt nur noch eine Attraktion: *RoboSport*. Die Regeln sind denkbar einfach: Panzergestählte Kampfroboter bekommen eine Kanone angeschweißt, werden in einer Arena ausgesetzt, von Menschenhand programmiert und erledigen so lange Roboter, bis der letzte Überlebende zum Sieger gekürt wird.

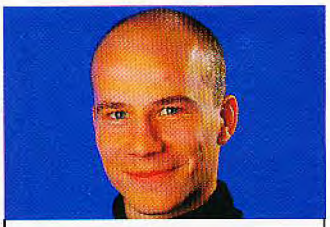
Vor Turnierbeginn legt Ihr Schwierigkeitsgrad, Kampfkraft Eurer Formation, Arena, Kampflänge, Teamnamen und die Art Euer sportlichen Aktivität fest. Neben der Nur-Überleben-Konfrontation scheppern die Robos zur Schatzsuche, Fahneneroberung und zum Blech-Baseball durch die Arena. Das Grundanliegen bleibt immer das Ausknipsen der Kollegen. Ein *RoboSport*-Team besteht maximal aus fünf verschiedenen Modellen, die unterschiedlich bewaffnet sind. Je nach Waffe verändert sich Treffsicherheit und Durchschlagskraft. *RoboSport* spaltet sich in den Programmier- und den Filmmodus. Im Programmiermodus legt Ihr die Aktionen Eurer Roboter fest. Mittels Editor bahnt Ihr Euch einen Weg durch die Arena, legt Blickrichtung, Schußrichtung und die Art der Waffe fest. Der Computer berechnet anschließend die Züge aller Teilnehmer und verbindet alle Bewegungen zu einen Film. Per Videofunktionen kann man nun die Wirkung seiner Handlungen betrachten. Per Schnellvorlauf oder Zeitlupe läßt sich jede einzelne Aktion fernsehgerecht bestaunen. Gibt es noch Gegner, startet die nächste Runde. *RoboSport* ist ein Multiplayer-Spiel; seit Ihr mit einem Modem, Link-Kabel oder Netzwerk ausgestattet, könnt Ihr Euch auch unter Freunden den Blechtorso verbeulen. *cd*



Schraube um Schraube: Kein Erbarmen im Raketenhagel.

POWER TIPS

RoboSport lebt von der Taktik: Spielt Ihr gegen einen Freund, dürfte Euch nach einer kleinen Psychoanalyse die Entscheidung, Eure Robots offensiv oder defensiv, einzusetzen nicht weiter schwer fallen. Aufbrausende Charaktere schikken ihre Mannen meist ungedeckt über die Felder, kein Probelm für gut verschanzte Verteidiger. Spielt Ihr gegen einen besonnenen Kollegen, lohnt sich ein gut durchdachter Blitzkrieg allemal.



Meine Meinung

Als der SIM-Gigant Maxis von Altmeister Edward Kilham mit *RoboSport* überrascht wurde, ahnte wohl kaum jemand den spielerischen Wert des strategischen Glanzstückes. Ist der Blechkrieg gegen den Computer genial, entfaltet sich *RoboSport* unter Freunden zur Massenpsychose. Die Grafik ist relativ abstrakt, aber praktisch. Die Soundkulisse untermalt das eiserne Szenario mit Digi Samples, die vom zittrigen "Help"-Krächzen bis zur krachenden Missle-Explosion gelungen sind. Die Aufbereitung des Spiels ist Maxisgerecht, sprich die Menüs verschachteln sich mit zunehmenden Schwierigkeitsgrad. Wer einmal in den Kreislauf der sportlichen Herausforderung von Action und Strategie geraten ist, wird nicht nur eine Runde in der Endzeitarena ausfechten.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Maxis
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Strateg

MS-DOS

Sensible Soccer

Programmierprominenz aus England tritt zum zweiten Mal gegen den Ball: Nach *Microprose Soccer* pfeift Sensible Soccer erneut ein Fußballspiel an.

Wer vor einigen Jahren auf dem C 64 tapfer Sportspielen gefrönt hat, dem wird die famose Bildschirmkickerei *Microprose Soccer* nicht durch die Fanghandschuhe gegangen sein. Das Sensible-Software-Original wurde speziell für den C 64 entwickelt und spielte sich auf Commodores Kleinem besser als die nachfolgenden 16-Bit-Umsetzungen. Diese Scharte konnten die Fußball-Freaks aus England nicht auf sich sitzen lassen, und so schufen sie mit *Sensible Soccer* in diesem Jahr einen inoffiziellen Nachfolger des Klassikers — diesmal auf 16-Bit-Technik ausgelegt.

Auf den ersten Blick erinnert *Sensible Soccer* an die *Kick-Off*-Reihe von Anco. Ihr seht das Spielfeld konstant aus der Vogelperspektive — mit leichtem "Schräg-von-oben"-Touch. Gescrollt wird prinzipiell von oben nach unten; Ausflüge in die Horizontale sind allerdings erlaubt. 34 Nationalmannschaften und 64 europäische Teams sind mit von der Partie. Namen und Aussehen der Spieler lassen sich beliebig editieren und anschließend speichern. Wurden die Formalitäten erledigt, liegt die Entscheidung zwischen Liga, Pokal oder Europameisterschaft an. Einem Trainigsspiel steht natürlich ebensowenig im Wege.

Auf dem Rasen wird natürlich nach den offiziellen Regeln gespielt: Fouls ziehen Freistöße nach sich, Abseits ahndet der Schiedsrichter, Einwürfe und Eckstöße sind an der Tagesordnung. Elfmeterschießen und Spielverlängerung stehen ebenfalls an. In der Offensive dürft Ihr passen, schießen, flanken und sogar mit Spinn spielen. Defensivisten beschränken sich auf grätschen und foulen. *mg*

Meine Meinung

Obwohl ich mich mit den *Kick-Off*-Programmen nach wie vor nicht anfreunden kann, hat sich *Sensible Soccer* problemlos auf den Favoritenthron in Sachen Computerfußball vorgedribbelt. Sensible Software ist eine exzellente Mischung aus actionbetontem und taktisch gewürztem Fußball gelungen. Nach etwas Übung klappen famose Spielzüge, Könner kicken Greenhorns gnadenlos an die Wand. Außerdem stimmt das Drumherum: intelligente Benutzerführung, tolle Spielmodi und zusätzliche Features sprechen für das Programm. Für mich ist *Sensible Soccer* die mit Abstand beste Fußballsimulation auf dem Amiga — auch wenn sich bei Spielerhäufung auf dem Bildschirm ein leichtes Ruckeln einschleicht. Dieses Topprodukt landet selbst nach intensiven Kicker-Wochen nicht in der Ecke — fast schon ein Spiel fürs Leben.

Ihr könnt die Namen der Kicker problemlos ändern

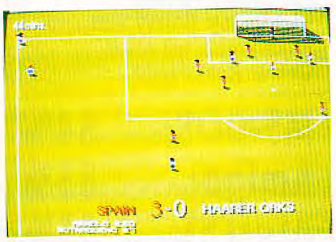
POWER TIPS

Wenn Ihr in der Verteidigung seid, dann solltet Ihr gnadenlos in des Gegners Beine grätschen. Da es keine gelben Karten gibt, handelt Ihr Euch maximal einen Freistoß ein. Des öfteren trefft Ihr auch den Ball und könnt alsbald den eigenen Angriff starten.

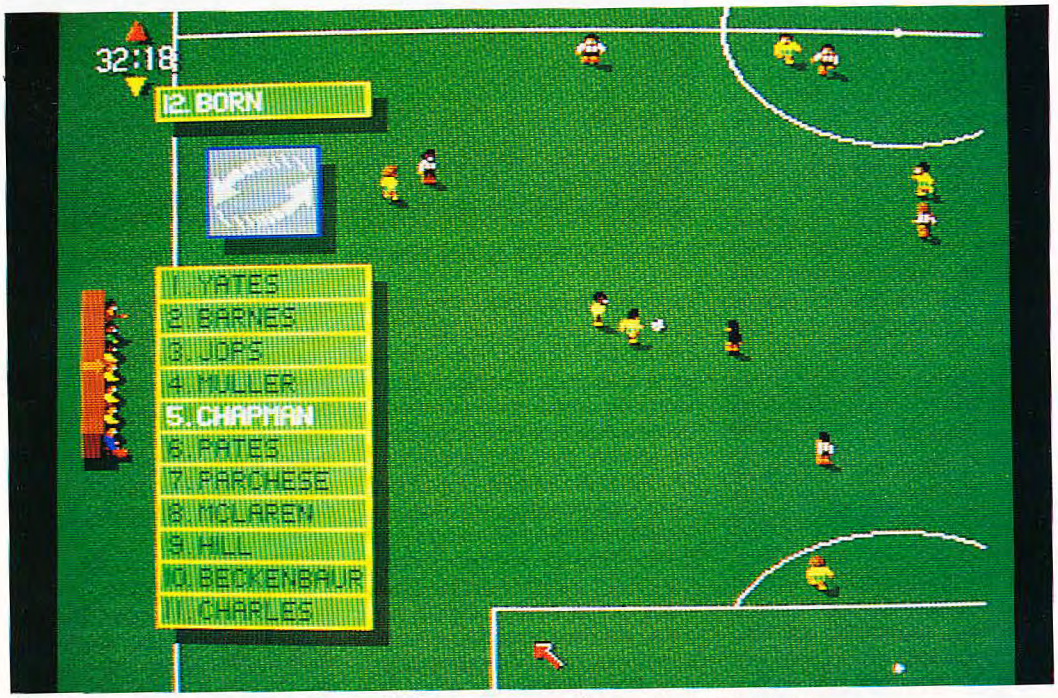
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Renegade
Distributor: Rushware
Preis: 100 Mark
Genre: Sport

AMIGA: 85%



Eine Auswechslung droht



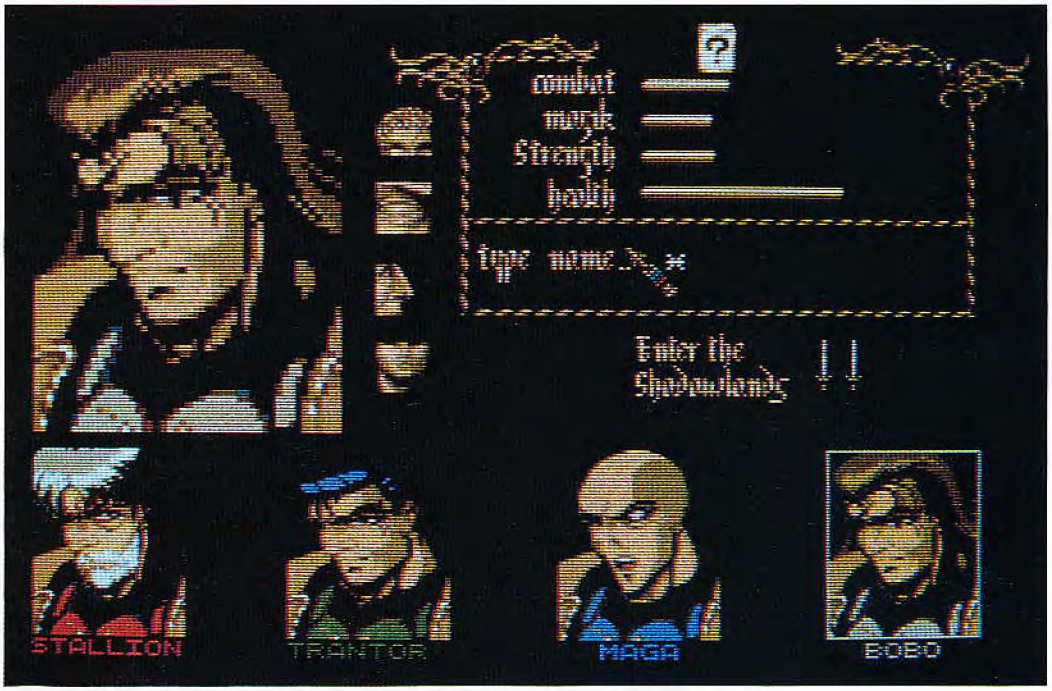
Angriff ist die beste Verteidigung: 22 Mann rennen einem pixelgroßen Ball hinterher

Shadowlands

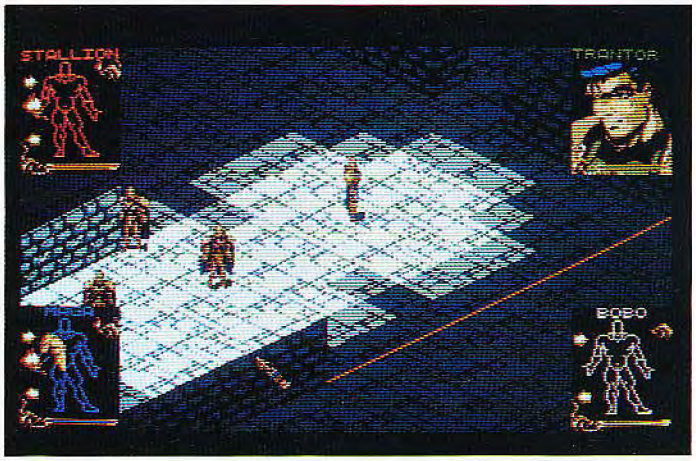
Eine neue Idee erobert die Herzen der Rollenspieler. Domarks *Shadowlands* basiert auf dem Wechselspiel von Licht und Schatten.

Meine Meinung

Neue Ideen sind rar geworden in der Softwarebranche. Viele Spielehersteller kochen immer das gleiche Süppchen, immer wieder neu, nur anders verpackt, auf. Da ist *Shadowlands* eine willkommene Abwechslung. Zwar haben sich die Programmierer, was z.B. die Benutzerführung angeht, am Klassiker *Dungeon Master* orientiert, aber dieses Manko wird durch die fabelhafte Idee mit den Licht-, und Schatteneffekten, sowie den herrlich vertrackten Puzzles, dicke wieder wettgemacht. Allein die Idee, ein komplettes Rollenspiel auf der Wechselwirkung von Licht und Schatten aufzubauen, ist genial und in *Shadowlands* elegant umgesetzt. Ein Wermutstropfen: Der Kampfmodus ist etwas konfus.



Unverwechselbar: der Japano-Stil bei der Charakterauswahl von *Shadowlands*



Licht und Schatten spielen eine sehr große Rolle bei *Shadowlands*

„Wo Licht ist, ist auch Schatten". Dieses Sprichwort müssen die *Shadowlands*-Programmierer im Sinn gehabt haben, als Sie die ersten Designentwürfe zu ihrem neuesten Spiel machten. Denn Licht und Schatten spielen eine wesentliche Rolle in dem Programm.

Ihr steuert vier Charaktere, die vor dem Spielstart individuell zusammengestellt werden können, durch eine isometrische Landschaft, die *Shadowlands*. Während das erste Gebiet, das Eure Helden durchstreifen, noch taghell erleuchtet ist, sind die gut ein Dutzend Dungeonlevels stockfinster. Nur ein paar Fackeln oder ein kräftiger Lichtspruch erleuchten die Finsternis. Dabei wird immer nur ein Ausschnitt der aktuellen Umgebung ausgeleuchtet. Brennt die Fackel nieder oder der Zauberspruch läßt nach, wird der Lichtschein immer schwächer. Auf diesem Prinzip basieren einige der zahlreichen Puzzles, die in den Dungeons schlummern. So öffnen (oder schließen) sich zum Beispiel Türen, wenn Ihr eine Fackel vor einen lichtempfindlichen Sensor haltet. Auch das Verhalten der Monster, die in den Gewölben herumtollen, hängt von den aktuellen Lichtverhältnissen ab. Einige Gegner werden von einer brennenden Fackel geradezu magisch angezogen, andere wiederum scheuen das Licht. Um den Feinden oder den Rätseln Herr zu werden, könnt Ihr die Truppe auch aufteilen und separat durch das Labyrinth steueren.

Je nachdem, wie gut, oder wie schlecht Ihr selber spielt, ändert sich der Schwierigkeitsgrad im Spiel. Wer jedes Puzzle löst und jedes versteckte Extra findet, muß gegen die härtesten Monster antreten. *mh*

POWER TIPS

— Geht nicht sofort in das erste Dungeon. Untersucht lieber die Oberwelt noch ein wenig. Immerhin liegen hier noch ein paar wirklich brauchbare Gegenstände (ein paar Äpfel, einige Fackeln und ein praktischer Bogen) herum.

— Achtet darauf, da Licht lebenswichtig ist. Verschwendet deshalb keine Fackeln. Wenn Eure Charaktere beisammen sind, reicht eine brennende Fackel meistens aus. Ganz clevere Burschen löschen einfach alle Fackeln und drehen den Kontrastregler am Monitor etwas höher. Zwar nicht ganz fair, und auf Dauer etwas augenfeindlich, aber ein legaler Trick um die *Shadowlands* zu meistern.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Domark
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Rollenspiel

MS-DOS:	84%
Amiga:	85%
Atari ST:	85%

The Lost Files of Sherlock Holmes

Wir ziehen uns die Schlappohrmütze ins Gesicht und sammeln Seite an Seite mit Britanniens berühmtesten Detektiv handfeste Beweise.

"Elementar, mein lieber Watson!": Sherlock Holmes auf der Suche nach dem Frauenmörder

Der Name des Mannes ist Legende: *Sherlock Holmes*. Kein Wunder, daß sich das renommierte Softwarehaus Electronic Arts mit Conan Doyles Erben auseinandersetzte, um den Romanhelden mit *The Lost Files of Sherlock Holmes* auch digital zu Ruhm und Ehre zu verhelfen. Die Story ist ebenso klassisch wie der Held: Ein mysteriöser Mädchenmörder schnippelt mit einem ultrascharfen Messerchen junge Damen auf. Die Polizei steht vor einem Rätsel und glaubt, der Meuchler sei kein anderer als der berüchtigte "Jack the Ripper".

Holmes glaubt jedoch nicht an diese Theorie und macht sich, mit Faktotum Watson im Schlepptau, selbst an die Lösung des Falls. Ihr helft Holmes am besten per Maus, bei seinen Nachforschungen. Die verschiedenen "Räume" des Krimi-Adventures sind im Sierra-Stil von der Seite zu sehen. Per Befehlsleiste (z.B. "Nimm", "Schau" und "Geh") erteilt Ihr Holmes ein passendes Kommando. Wer will, kann Gegenstände oder Personen auch direkt in den Bildern anklicken. Während Holmes untersucht, sichtet, nachdenkt und verhört, schreibt Kumpel Watson fleißig die bis dato geführten Gespräche mit. Watsons Notizen haben jedoch einen winzigkleinen Nachteil: Nur Aufzeichnungen über bislang geführte Konversationen finden wir in Watson's Diary. Harte Fakten (Holmes findet Gegenstand "B" an Ort "A") fehlen leider in den Unterlagen. Je mehr Hinweise Ihr sammelt, desto mehr Orte tauchen auf einer Landkarte Londons auf. Wollt Ihr zu einem neuen Schauplatz, reicht ein Klick auf den gewünschten Zielort. *mh*

London ist eine Reise wert ... hat sicherlich auch der geheimnisvolle "Ripper" gedacht

— Untersucht den Körper des Opfers GENAU. Neben den feinen Schnitten findet Ihr unter anderem ein Pulver, das Ihr im Labor untersuchen könnt.

— Der Leichenbeschauer rückt den Totenschein nicht raus. Zeigt dem Freund die aktuelle Tageszeitung (den Stand vor Sherlocks Haus) als Beweis.

— Der Schlosser braucht einen Gegenstand, um das Schloß zu reparieren. Schaut am besten mal unter dem Schrank nach.

— Die Putzfrau verläßt den Raum, wenn Ihr in der Diele einen Blumentopf umwerft.

— Die Verkäuferin geht in den Keller, wenn Ihr das Parfüm kaufen wollt, das nicht mehr im Regal steht.

Meine Meinung

Es wird Zeit fürs CD-ROM! Denn wer mit *Sherlock Holmes* auf Verbrecherjagd gehen will, muß erstmal satte 30 MByte auf seiner Festplatte freischaufeln. Der Aufwand wird jedoch belohnt. Sind die 10 Disketten sicher auf der Hard disk untergebracht, wird der Krimifan mit einer edlen Story wieder versöhnt. Die Programmierer haben es mit Geschick verstanden, die Atmosphäre des victorianischen Londons einzufangen. Bei der gehaltvollen und spannenden Verbrecherjagd übersieht man gerne den einen oder anderen Patzer, den sich der "echte" Sherlock Holmes in seinen Romanen nie geleistet hätte. Aber was soll's — zwar ist einigen Puzzles nicht mit Logik, sondern mit etwas Probieren beizukommen, aber angesichts der tollen Story gerät jeder Holmes-, Miß-Marple-, oder Hercule-Pierot-Fan ins Schwärmen.

Hersteller: Electronic Arts
Distributor: Electronic Arts
Zirka-Preis: 130 Mark
Genre: Adventure

MS-DOS: 85%

Siege

Hilfe, die Orcs sind los! In Mindcrafts neuem Strategieknaller führen wir unsere Pixel-Ritter in die alles entscheidende Schlacht.

Meine Meinung

Bei einem strategischen Belagerungsspiel von putzig und niedlich zu sprechen ist zwar etwas makaber, trifft aber den Kern der Sache. Fasziniert beobachtet man die Rittermeute auf ihrem gefahrvollen Weg über Burgmauern und durch sappige Sümpfe. Die Schwerter klirren, Feuerbälle donnern durch die Gegend, die Geräuschkulisse ist ohrenbetäubend. Besonders nett auch die Idee, sowohl Angreifer als auch Verteidiger zu spielen. Da jeweils eine völlig andere Rittertaktik nötig ist, verdoppelt sich so die Anzahl der Szenarien. Trotz aller putzigen Elemente ist *Siege* ein ausgewachsenes Strategiespiel, das viel Planung und Voraussicht von Euch verlangt. Nicht ganz gelungen sind die drei Vergrößerungsstufen der Übersichtskarte. Hier hätte man etwas mehr Flexibilität erwarten dürfen. Trotzdem ein Ausnahmespiel.

Hilfe, die Orcs kommen! Jetzt helfen nur noch die Bogenschützen.

Mit dem Editor baut Ihr eigene Szenarien

Wenn Ritter sich nicht mögen, dann demolieren sie die Burg des feindlichen Kollegen. Riesige Belagerungsmaschinen werden zusammengezimmert, mit Rammböcken die eisernen Burgtore bearbeitet und siedendes Öl auf die Köpfe der Feinde geträufelt. Während in der Realität solche Aktionen oft Monate und Jahre dauerten, stehen Euch im Lande Misor nur 20 Spieltage zur Verfügung. Wer in dieser Zeit keinen Erfolg hatte, fängt von vorne an. Auf Seiten der Guten treten Elfen und Menschen an, die Bösen werden vertreten durch Orks und Goblins. Zur Wahl stehen 24 thematisch verbundene Kampfszenarien und vier Burgtypen in unterschiedlichen Befestigungsstufen. Ziel ist in jedem Fall die Fahne der Verteidiger zu erobern oder der Belagerung 20 Tage zu widerstehen. Die Kämpfe laufen in Echtzeit ab, wobei Ihr natürlich die Geschwindigkeit variieren könnt. Nach jeweils 24 Stunden Spielzeit werden die Soldaten von Freund und Feind gezählt und automatisch eine Verlustrechnung erstellt.

Ihr seht die Burgen und das Umland aus der Vogelperspektive, drei Vergrößerungsstufen sorgen für den nötigen Durchblick. 45 unterschiedliche Rassen und Klassen stehen Euch zur Verfügung. Zwergenkrieger, elfische Bogenschützen und Zauberer stehen ebenso bereit, wie strahlende Einzelhelden, niedliche Monster, Katapulte und Pechsieder. Mit der Maus gebt Ihr jedem Truppenteil die entsprechenden Befehle, das Kampfgetümmel läuft automatisch und animiert ab. Je nach gewählter Schwierigkeitsstufe führt Ihr bis zu 300 Recken in die Schlacht. Wer alle Aufgaben überstanden hat, darf mit einem Editor eigene Szenarien basteln. *vw*

POWER TIPS

Angreifer sollten zuerst ihre Ingenieure losschicken und Brücken durch Sumpfgebiete und Flüsse bauen lassen. Eine zweite Abordnung kann dann Sturmleitern an den Burgmauern anbringen. Diese Aktion wird von Bogenschützen unterstützt, die die Verteidigung schwächen. Ist der Weg an möglichst vielen Stellen bereitet, kommt die Zeit der Infanterie. Begleitet ein Offizier den entsprechenden Truppenteil, dann ist die Moral größer und die Gefahr der Fahnenflucht besteht nicht so schnell. Achtet immer auf die Reichweite der Fernwaffen.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Mindcraft
Distributor: Electronic Arts
Zirka-Preis: 110 Mark
Genre: Strategie

MS-DOS: 75%

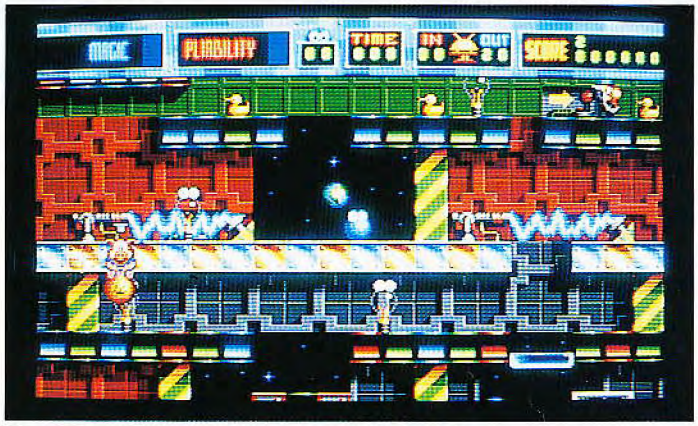
Silly Putty

Niedlich ist in: System 3 feuert mit *Silly Putty* ein Feuerwerk an Ideen und Gags ab, wie sie kaum ein anderes Geschicklichkeitsspiel bietet.

Putty streckt sich wie ein Wurm über einen Abgrund

Alles begann ganz harmlos auf dem kleinen Mond Putty. Die hier ansässigen Putties lebten friedlich in den Tag hinein und kneteten sich glücklich durch Ihr Kaugummidasein. Eines Tages tauchte jedoch Zauberer Dazzledaze auf, entführte kurzerhand sämtliche Putties und verkaufte diese als "Bubble Gums" auf die Erde. Ein Putty hat der Zauberer jedoch übersehen. Dieser litt unter einer starken Magenverstimmung, hütete das Bett und ward so glatt übersehen. Mächtig sauer auf Dazzledaze rief der letzte Putty die Roboter vom Planeten Zid, die sich auch sofort auf den Weg zum bösen Zauberer machen. Des Unglücks nicht genug, verzaubert er die Roboter schnurstracks in Eisblöcke. Nun liegt es an Putty, dem Schrecken ein würdiges Ende zu bereiten.

Kunterbunte Grafik ergötzt des Spielers Auge



Die witzigen Sprites suchen im Geschicklichkeitsgenre ihresgleichen

Nach auskurierter Erkältung macht Ihr Euch in Puttys Rolle auf den Weg, die entführten Putties in zwei verschiedenen Missionen zurückzuholen. Zum einen knetet Ihr Euch plattformgerecht durch eine feindliche Welt voller Spielzeugsoldaten, um die Roboter zu enteisen, andererseits müssen die Roboter à la *Lemmings* während eines Turmbaus überwacht werden. Die etwas dümmlichen Gesellen machen ohne Euch was sie wollen und würden ohne Aufsicht mit dem Anti-Dazzledaze-Turm nie fertig werden.

Als besonders auffällig entpuppt sich dabei die Steuerung. Witzkaugummi Putty darf auf satte zehn Aktionen zurückgreifen, die allesamt per Joystick ausgelöst werden. So kann er neben dem obligatorischen Springen und Laufen tiefe Schluchten überbrücken, indem er sich wie ein Wurm streckt. Feinde werden entweder weggeboxt oder mit einer zünftigen Selbstsprengung vom Bildschirm gejagt. *kn*

POWER TIPS

Womit machen wir was:
STRECH: Es dient dem Überwinden von Schluchten oder Erreichen von Plattformen.
MELT/ABSORB: Macht Putty unverwundbar. Er kann Extras aufsammeln und Bösewichter absorbieren.
SLITHER: Putty tapst über die Plattformen.
INFLATE/EXPLODE: Putty bläst sich zu einem weichen Kissen auf oder explodiert, um Feinde zu erschrecken.
MOULD: Absorbiert einen Feind und nimmt dessen Form an.
JAB: Ein Hieb nach links und rechts.
MAKE COFFEE: Alle Roboter halten 30 Sekunden an.

Meine Meinung

Das Brillante an *Silly Putty* ist die Steuerung. Auf ganz einfache Weise lassen sich mit Putty die witzigsten Aktionen vollführen. Zudem ist der gelenkige Held dabei wunderschön animiert — die verschiedenen Hüpf- und Klebemetamorphosen rufen immer wieder ein Schmunzeln beim Spieler hervor. Die großen Levels sind originell designed, die Grafik bewegt sich auf höchstem Niveau. Puttys Kaugummihatz motiviert auch bei wiederholtem Spielen ordentlich. Einziges Manko: Der Schwierigkeitsgrad schwankt so stark, das man meinen könnte, die Programmierer haben die Levels vertauscht. Wer sich an diesem kleinen Kritikpunkt nicht stört, bekommt ein innovatives Jump 'n'Run mit Witz, Charme und vielen lustigen Ideen präsentiert.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: System 3
Distributor: System 3
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Geschicklichkeit

Amiga: 77%

SimAnt

Ab in den Mikrokosmos: In Maxis neuer Simulation lernen wir Lebewesen kennen, an denen wir sonst eher achtlos vorbeigehen.

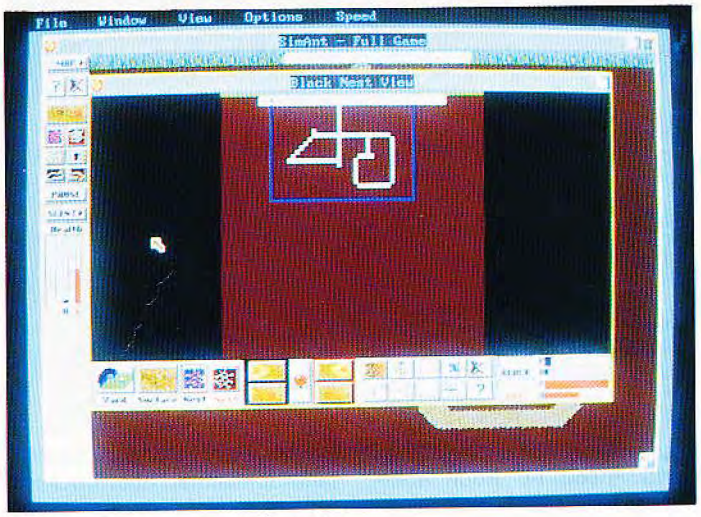
Meine Meinung

SimAnt überschreitet souverän die Grenze zwischen Spiel und Lernsoftware. Ohne es zu merken, verläßt man den Computer als Ameisenspezialist, der die kleinen Tierchen mit ganz anderen Augen betrachtet. Wie auch von anderen Maxis-Produkten gewohnt, überzeugt das Programm durch eine Vielzahl von Menüs, Tabellen und Statistiken. Der Überblick über unseren krabbelnden Haufen wird durch unterschiedliche Perspektiven und Grafiken gewahrt. Hat man sich mit den unterschiedlichen Spielmechanismen vertraut gemacht, sorgen die roten Konkurrenzameisen für Motivation. *SimAnt* ist das Richtige für kreative Leute, die ungern vorgegebenen Spielabläufen folgen.

Haben wir eine Futterstelle gefunden, dann legen wir eine Duftspur und flüchten vor der Spinne

Nach der Städtebausimulation *SimCity* und dem Planeten-Design-Programm *SimEarth* besuchen wir mit *SimAnt* die Wunderwelt der Insekten. Bevor wir uns ins Ameisenleben stürzen, bietet uns das Programm ein ausführliches Tutorial, in dem wir mit den wesentlichen Spielmechanismen vertraut gemacht werden. Danach haben wir die Wahl zwischen einem "Quick Game", in dem wir uns mit einem feindlichen Ameisenstamm kabbeln, einem "Experimental-Mode", der uns völlige Freiheit in unseren biologischen Entscheidungen läßt, und einem "Full-Game". In dieser Spielstufe führt Ihr Euer Ameisenvolk vom ersten Ei bis zur Herrschaft über das ganze Spielfeld.

Zwei Perspektiven stehen dem Ameisenlenker dabei zur Verfügung. Da ist einmal der Querschnitt durch die Nester der unterschiedlichen Völker. Hier produziert die Königin neue Larven, buddeln unsere Schutzbefohlenen tiefe Gänge und legen Futterlager an. Meist bewegt Ihr Euch auf einem kleinen Rasenstück, das aus der Vogelperspektive gezeigt wird und brav in alle Richtungen scrollt. Die Leitameise wird dann mit der Maus gesteuert, die Kumpel krabbeln brav hinterher und gehen so etwa mit auf Futtersuche oder auf Raubzüge. Zusätzliche könnt Ihr zahlreiche Funktionen über Menüs aufrufen, die sich hinter einer Icon-Leiste am oberen Bildschirmrand verstecken. Wer noch tiefer in die Geheimnisse der Ameisen eindringen will, lernt viel Wissenswertes aus einer mitgelieferten Computer-Enzyklopädie. *vw*



Unser Ameisenhaufen im Überblick

POWER TIPS

Ärgert Euch nicht über die lästigen Spinnen, die Eure kostbaren Ameisen auffuttern. Wählt einfach aus dem Pop-up-Menü der gelben Ameise "Exchange" aus, und klickt dann auf die Spinne. Klickt man nun auf die Spinne und läßt die Maustaste gedrückt, erscheint ein kleines gelbes Menü, das Ihr Euch mal näher ansehen solltet. Wenn Ihr die "Roten" angreifen wollt, buddelt doch mal tief in Eurem eigenen Nest.

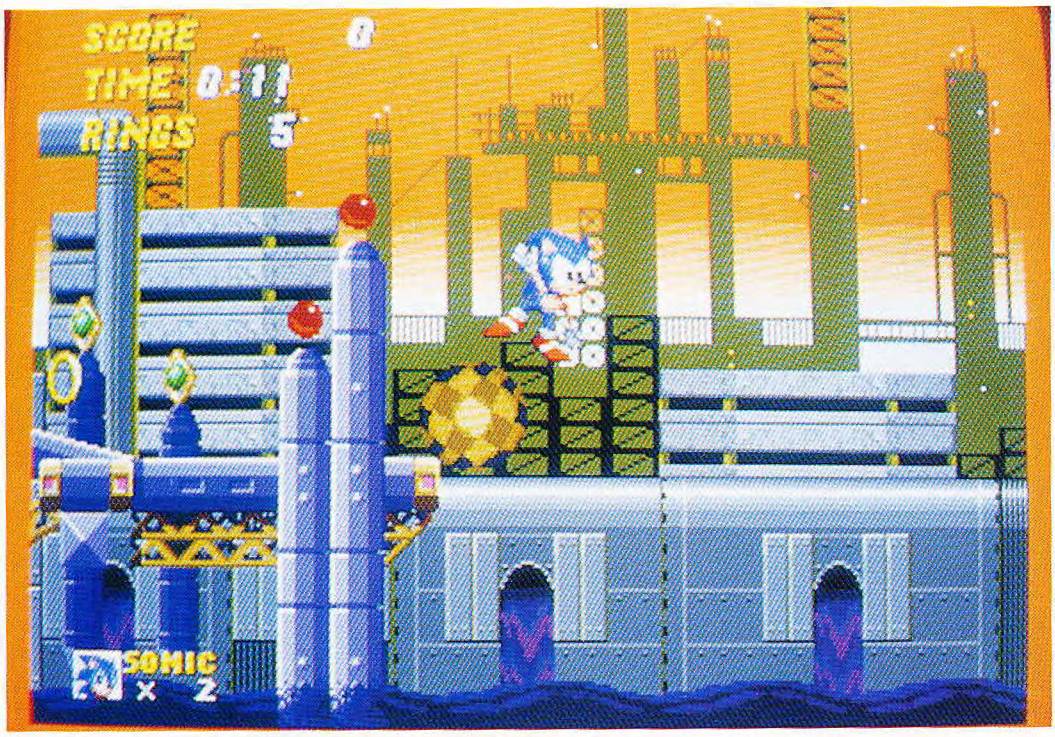
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Maxis
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Simulation

MS-DOS:	86%
Amiga:	86%

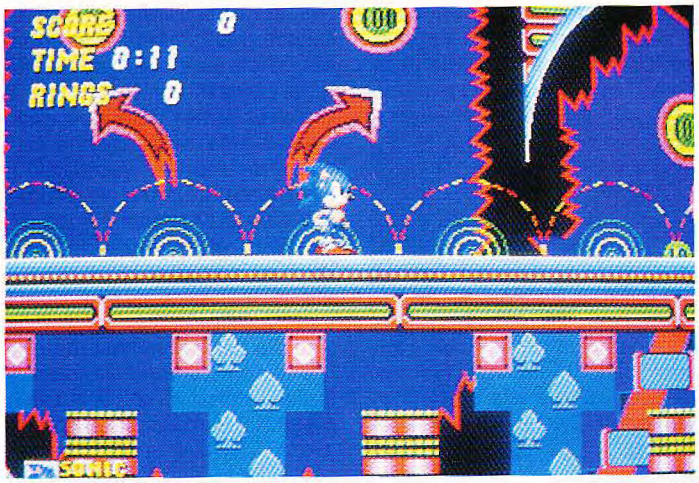
Sonic 2

Die Rückkehr des Igels: Zusammen mit seinem wuscheligen Freund Tails stellt sich Sonic erneut dem fiesen Dr. Robotnik.



Wenn Sonic auf den Plan gerufen wird, haben Umweltschänder keine Chance

Erfolgreiche Stars sind zuverlässige Wiederholungs-Täter, und auch Segas Maskottchen Sonic ließ sich nicht zweimal bitten: Rechtzeitig zum Weihnachtsfest schickt Sega den kleinen Igel erneut in den Kampf um Marktanteile. Neben den bekannten Loopings warten Brücken, Katapulte und Trampoline auf den rasenden Igel. Später kommt Ihr an Zahnrädern, Fließbändern und beweglichen Plattformen vorbei. Außerdem stehen etliche Gummi-Bumper herum, die Euch nach oben katapultieren. In einem Level überwindet Ihr per Gondelfahrt einige Schluchten, kraxelt steile Berge hoch und rennt an der Decke entlang. Danach wuselt Ihr Euch durch ein gigantisches Bergwerk, eine Las-Vegas-Spielzone, eine Chemiefabrik, die "Neo Green Hill"-Zone und den letzten Level. Am Ende jeder Welt wartet Euer Busenfreund Dr. Robotnik, der kräftig aufgerüstet hat und mit einem Hubschrauber-Buggy vorfährt. Wie gehabt bezieht das blaue Idol seine Lebenskraft aus herumliegenden Ringen; Schutzschilder und andere Extras gibt's natürlich auch. Wer noch schneller davonrauschen will, nutzt den Kugelmodus: Duckt Euch und drückt auf das Feuer-Button, schon kugelt der Igel mit Mach 1 durch die Welten. Damit sich Sonic nicht einsam fühlt, hat Sega eine neue Spielfigur aus dem Zoo abkommandiert: Tails ist ein kleiner roter Fuchs, der genauso flink durch die Landschaft flitzt wie Sonic. Damit zwei Spieler gleichzeitig spielen können, wagen die *Sonic-2*-Designer etwas Jump'n'Run-untypisches: Sie teilen den Bildschirm in der Mitte, verdoppeln die vertikale Grafikauflösung des Mega Drive und bringen so zwei komplette Bildschirme untereinander auf den Schirm. Im oberen vergnügt sich Sonic, darunter gibt sich Tails die Ehre. Damit sich die Helden völlig frei bewegen können, scrollen beide "Bildschirme" unabhängig voneinander.



Auch im Spielcasino geht's mächtig rund

Meine Meinung

Das Comeback des Igelstars ist gelungen: Sonic läuft erneut zu Hochform auf und vertreibt die Langeweile mit Spurts und Stunts. Lediglich der Split-Screen-Modus für zwei Spieler enttäuscht das überanstrengte Auge: Zur Darstellung dieses Technik-Gags muß das Mega Drive in den stark flackernden "Interlace"-Modus schalten. Grafisch unterscheidet sich der Nachfolger kaum vom ersten Teil: Die Sega-Grafiker haben sich wieder viel Mühe gegeben, jedes Sprite exakt ausgearbeitet und vorbildlich in Bewegung gesetzt. Auch technisch dürfen sich die Sonic-Macher auf die Schulter klopfen: In der "Neo Green Hill"-Zone scrollen so viele Hintergrundebenen von Pflanzen und Tempeln an Eurer Nase vorbei, daß Euch der Überblick schon mal verloren geht.

POWER TIPS

Wie beim ersten Sonic-Abenteuer haben sich die Designer besonders viel Mühe mit der grafisch pompösen Bonus-Stage (Bobbahn) gegeben. Achtet darauf, nicht zu weit an den Wänden hochzulaufen, damit Ihr schnell genug die Seiten wechseln könnt.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Sega
Distributor: Sega
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Jump'n'Run
Geplant für: Master System, Game Gear

Mega Drive: 82%

Soul Blader/Soul Blazer

Ein Action-Adventure sagt *Zelda 3* den Kampf an. Wer den *Actraiser*-Nachfolger bezwingen will, sollte sich dazu allerdings Urlaub genehmigen.

Meine Meinung

Manchmal artet die Klopperei in *Soul Blazer* direkt in Arbeit aus. So sehr ich umfangreiche Action-Adventures liebe, hätte ich mir in diesem Fall den ein oder anderen Dungeon weniger gewünscht — zumal sich bestimmte Stellen öfters wiederholen. Auch die Rätsel können trotz der Unmenge von Gegenständen nicht mit denen in *Zelda 3* mithalten. Abgesehen von diesen Punkten erntet *Soul Blazer* nur Lob. Die Mischung aus destruktiven (Monster meucheln) und konstruktiven Elementen (Städte entstehen) macht Laune und fesselt an den Monitor; zumal die Grafik abwechslungsreich und hübsch gezeichnet ist. Action-Adventure-Freunde, die sich gerne in ein Spiel "verbeißen", finden in *Soul Blazer* die passende Herausforderung.

Leider kämpft der Held praktisch nur mit dem Schwert — weitere Waffenextras vermißt man sehr

Spieler mit gutem Gedächtnis erinnern sich an den Test des Japanimports *Soul Blader* in *POWER PLAY* 5/92. Mittlerweile ist mit *Soul Blazer* die US-Version des Action-Adventures erschienen und gibt sich deutlich verständlicher als das Original.

Schon wieder hat sich ein böser Tyrann eines Fantasy-Völkchens bemächtigt. Schnurstracks schlüpft Ihr in die Kluft eines tapferen Rittersmanns und prügelt Euch durch sieben Kontinente. Allerdings bringt Euch reine Actionkunst nicht allzu weit. Da *Soul Blazer* als Action-Adventure ausgelegt ist, spielen Kommunikation und Grübeleien eine bedeutende Rolle. So plaudert Ihr mit unzähligen freundlichen Personen und sammelt einen ganzen Bildschirm voll Gegenstände auf, die alle einem bestimmten Zweck dienen. Nebenbei ergattert Ihr schönere Rüstungen und andere Hilfen. Selbstredend, daß eine Prise Magie in dem Fantasy-Abenteuer nicht fehlen darf.

Sowohl die Oberwelt, als auch einige unterirdische Labyrinthe und Dungeons sind konsequent aus der Vogelperspektive zu sehen. Leider ist die Oberwelt anfangs völlig leblos. Erst wenn Ihr in den Dungeons Monster meuchelt und andere Aufgaben erledigt, füllt sich die Landschaft mit Leben: Häuser entstehen, Menschen laufen umher und Tiere tummeln sich im Hof. Sobald Ihr den Obermotz einer Welt erledigt habt, wird der Weg zum nächsten Schauplatz freigegeben. Netterweise speichert eine Batterie drei Spielstände.

PS: Hütet Euch vor der japanischen Version! Dank vielen und wichtigen Bildschirmtexten ist sie nur für ausgesprochene Tüftler und Hardcore-Freaks zu knacken. *mg*

POWER TIPS

Es schadet nichts, wenn Ihr Euch nebenbei die Landschaft grob skizziert. Da Ihr häufig von einem Schauplatz zum anderen und wieder zurück wechselt, durchlauft Ihr die meisten Gegenden mehrmals.

Die japanische Version heißt *Soul Blazer* und offenbart viel unverständlichen Text auf dem Bildschirm

Sämtliche Landschaften sind aus der Vogelperspektive zu sehen

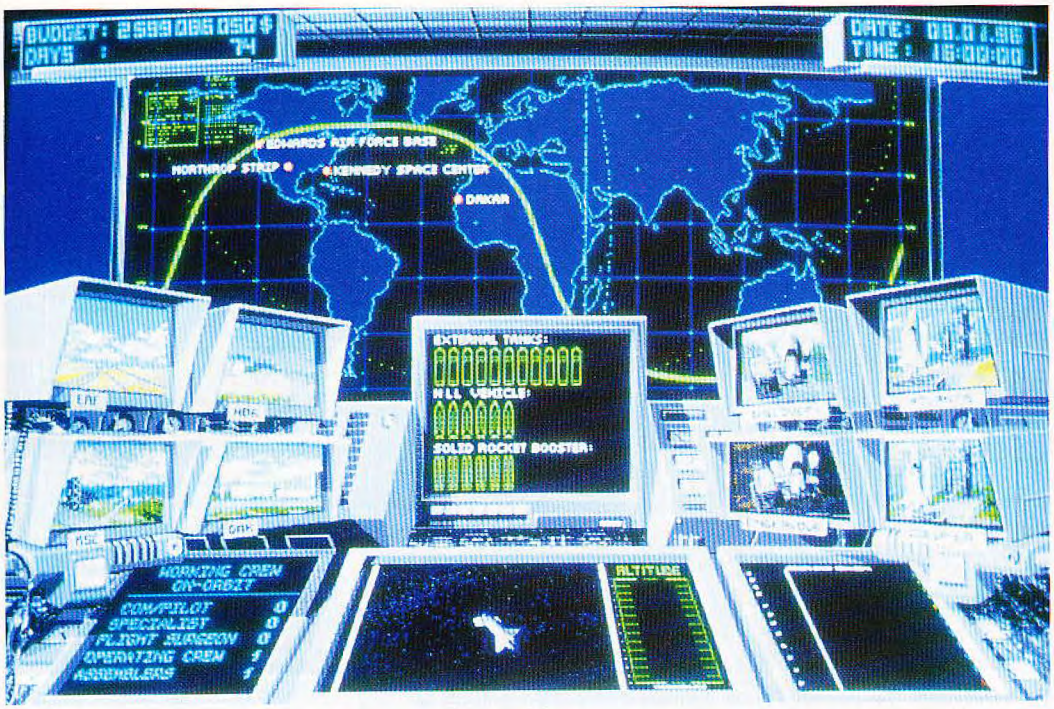
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Enix
Distributor: Import
Preis: 130 Mark
Genre: Action-Adventure

SUPER NES: 79%

Space MAX

Planung, Errichtung und Betrieb einer Raumstation ist eine Herausforderung für die härtesten Wirtschafts-Simulationsprofis.



Das Raumfahrtzentrum im Computerzentrum: *Space MAX* ist professionell aufgearbeitet worden

Das Original zum vorliegenden Spiel war bereits 1986 im Handel: die Firma "Final Frontier Software" präsentierte eine spartanische Weltraumsimulation, die leider viel zu wenig Beachtung fand. Dank des professionell ausgetüftelten Konzepts setzte sich jedoch die Spiele-Crew von Starbyte erneut an die Wirtschaftssimulation, um schließlich *Space MAX* in einer aufgemotzten Version eine zweite Startchance zu geben.

Der Simulationshintergrund stammt von T. L. Keller, einem ehemaligen Systemanalytiker der Jet Propulsion Laboratories in Pasadena. Er entwickelte unter anderem ein Managementprogramm für Raumprojekte, z.B. die der "Voyager"-Missionen. Aufgrund dieser Erfahrungen entstand *Space MAX*, in dem Ihr in die Rolle des Raumfahrt-Managements schlüpft und die Aufgabe habt, eine komplette Raumstation im Orbit zusammenzubasteln, zu betreiben, u.U. sogar Konsumgüter mit ihr zu produzieren. Zur Verfügung steht Euch ein knapp bemessenes Startkapital, vier Space Shuttles, Versorgungsraketen sowie ein Haufen Crew-Mitglieder.

Nacheinander schießt Ihr nun die Einzelteile der Raumstation (auch Module genannt) in das All und bastelt sie per Maus zusammen. Doch sowohl in Wirklichkeit als auch in der Simulation kann es zu Problemen kommen. Fehler beim Zusammenbau, Reparaturen bei den Shuttles oder Krankheiten der Mannschaft. Der Wirtschaftsprofi und Simulationsexperte schreckt davor aber nicht zurück. *ri*

Meine Meinung

Die Authentizität von *Space MAX* überzeugt perfekt. Das gesamte Ambiente, die Perfektion und die vielen Informationen machen Euer Computerzimmer zu einem NASA Space Center, das die Eltern nur mit fragenden Blicken verlassen. Allein die Präsentation mit hübsch digitalisierten Start- und Landeszenen, der professionellen, detaillierten Grafik sind ein ausführliches Antesten wert. Auf die Kosten kommen nur Simulationsprofis, die vor Zahlenkolonnen und umständlichen Rechnungen nicht zurückschrecken. Angehende Wirtschaftsspieler kommen uneingeschränkt auf ihre Kosten.

POWER PLAY STECKBRIEF

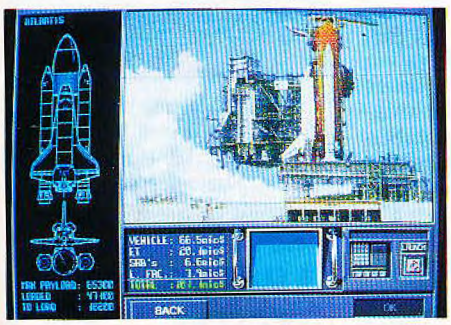
Hersteller: Starbyte
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 80 bis 100 Mark
Genre: Wirtschaftssimulation

MS-DOS	80%
AMIGA	80%

POWER TIPS

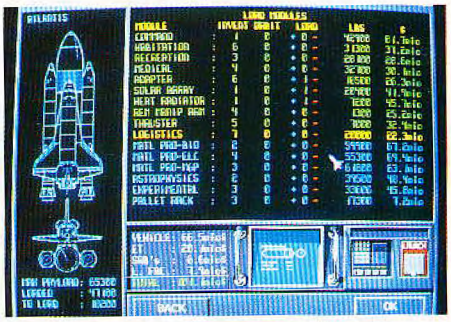
In *Space MAX* könnt Ihr viele Statistiken ausdrucken lassen. Nutzt diese Option und bearbeitet den nächsten Spielzug in gemütlicher Ruhe am Schreibtisch, wo man nicht im Computerstreß handeln muß.

Die Animationssequenzen sind zwar nett anzusehen, auf die Dauer lassen sich die nervenden Minuten aber auch ausschalten.



Ist die Mission beendet, gibt's eine digitalisierte Landesequenz des Space Shuttles

Auch der Amiga kommt mit den Datenmengen und der hohen Auflösung gut zurecht.



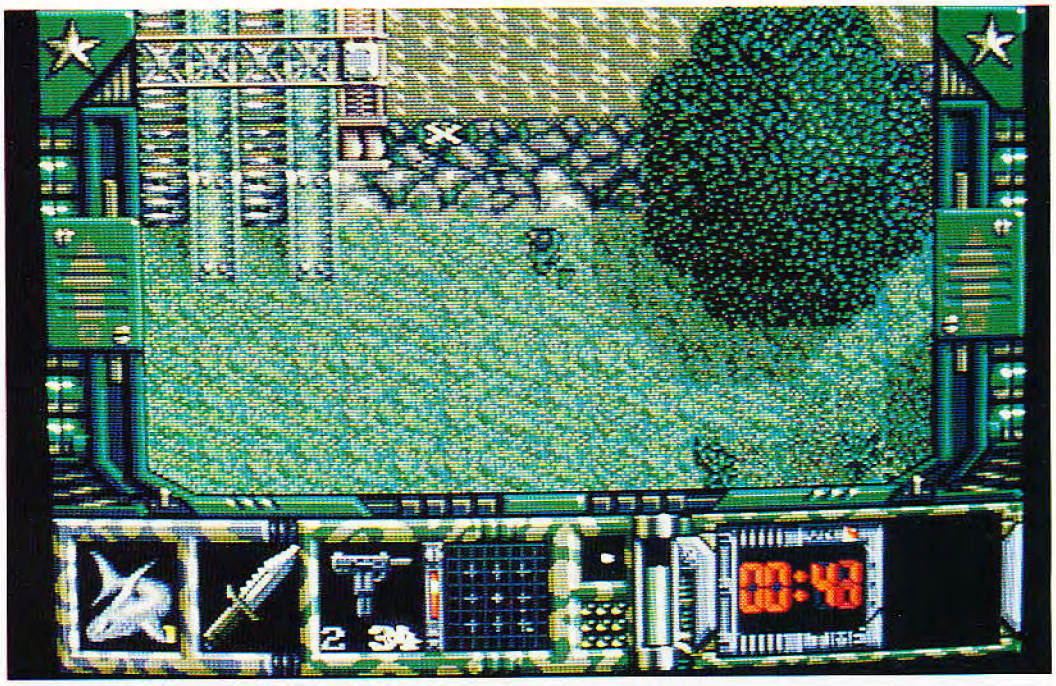
Wer solche Tabellen gerne studiert, ist der Mann für *Space MAX* (MS-DOS/VGA)

Special Forces

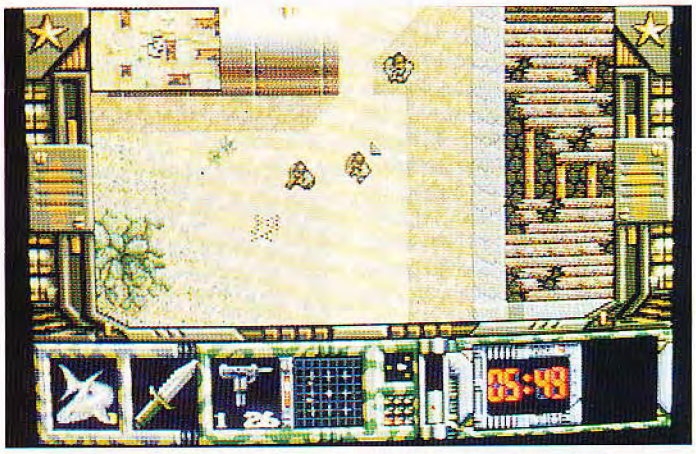
Harte Männer braucht das Land: Die Antiterrortruppe *Special Forces* wird bei besonders kniffligen Aufgaben hinter feindlichen Linien abgesetzt.

Meine Meinung

Mag dem einen oder anderen (mir ebenfalls) von uns die Moralfrage bei den *Special Forces* aufs Gemüt drücken: Spaß macht das Spiel auf alle Fälle. Möchtegern-Rambos seien jedoch gewarnt. Denn wer blindlings alles niederknallt was sich bewegt und mit der taktischen Finesse eines Bulldozers durch die Pampa heizt, gewinnt bei dieser Simulation keinen Blumentopf. Vornehmlich taktisches Geschick ist bei den trotz einstellbarem Schwierigkeitsgrad ziemlich knackigen Missionen gefordert. Wem also eine gelungene Mischung aus Actiongetümmel und Strategieprogramm noch in seiner Sammlung fehlt, sollte zugreifen — bevor die BPS es tut.



Volle Deckung: Die *Special Forces* buddeln sich auf Knopfdruck ein



Dieses Gebäude steht im Weg: Eine kleine Sprengladung dürfte Abhilfe schaffen

Das amerikanische Softwarehaus Microprose ist bekannt für umstrittene Simulationen. Vor einigen Jährchen beschäftigte das Programm um einen einsamen Fallschirmjäger, der hinter feindlichen Linien schmutzige Aufträge erfüllen mußte, die Bundesprüfstelle für indizierte Schriften. Mit Erfolg: Das Spiel verschwand aus den Regalen der Kaufhäuser. *Special Forces* ist nun der — inoffizielle — Nachfolger zu dem Index-Oldie. Obwohl nicht minder martialisch, ist die Hintergrund-Story ein wenig entschärft. Statt mit waffenstarrenden Elitekämpfern auf die Jagd nach "bösen" Sowjetsoldaten zu gehen, dienen Terroristen den *Special Forces* als Zielscheibe.

16 Missionen, in insgesamt vier verschiedenen Klimazonen (Wüste, Arktis, Tropen und gemäßigte Breitengrade), müssen absolviert werden. Vor dem Start paßt Ihr den Schwierigkeitsgrad Eurem Können an und sucht aus einem halben Dutzend Spezialisten die passende Truppe für den künftigen Einsatz aus. Wer möchte, darf die Soldaten individuell bewaffnen, oder eine vorgefertige Ausrüstung mitschleppen. Sind alle Angaben gemacht, geht's ins Einsatzgebiet. Dieses ist aus der Vogelperspektive zu sehen. Auf Wunsch steuert Ihr entweder alle Soldaten im "Gruppen"-Modus gemeinsam über das Schlachtfeld, pickt Euch einzelne Kämpfer heraus, oder verteilt auf einer Übersichtskarte Befehle, die die Digi-Mannen dann selbständig ausführen. Trefft Ihr unterwegs auf miese Terroristen, sprechen die Waffen. Aus einem guten Dutzend Waffen können die *Special Forces* wählen. Per Zeitbombe, Maschinenpistole, Karabiner, Revolver oder Rambo-Messer gebt Ihr den bösen Buben saures. Nach der Mission gibt's Punkte, Orden und eventuell eine Beförderung. Der komplette Karrieresprung wird abgespeichert, die Soldaten stellen sich in späteren Einsätzen dann etwas smarter an. *mh*

POWER TIPS

— Packt Eure Koffer möglichst selbst. Der Erfolg einer Mission hängt oft von der properen Ausrüstung ab. Das schlimmste was Euch passieren kann ist, daß im heißesten Gefecht die Munition ausgeht.
— Achtet beim Aussuchen der Charaktere deshalb auch darauf, wieviel die Leute mitschleppen können.
— Vermeidet Feindkontakte so gut wie möglich (es sei denn die Mission lautet anders). Aus diesem Grund: Seid sparsam mit Sprengstoff und MG.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Microprose
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Strategiespiel

MS-DOS:	82%
AMIGA:	84%
ATARI ST:	84%

Spellcraft: Aspects of Valor

Zaubern müßte man können. Mit *Spellcraft* dürft Ihr in der eigenen Hexenküche nach Herzenslust neue Zauberformeln mixen und ausprobieren.

Meine Meinung

Wer bei *Spellcraft: Aspects of Valor* nur auf die Grafik schaut, und mit einem müden "Das sieht aber komisch aus!" zum Ausschaltknopf greift, macht einen echten Fehler. Denn das optische Erscheinungsbild der digitalen Zauberküche ist denkbar schlicht (vor allem in den Elementwelten). Wer sich jedoch in Geduld übt, länger als ein paar Augenblicke verweilt und mit Hingabe die ersten Rezepte testet, kommt von diesem Programm so schnell nicht wieder los. Langfristige Motivation wird durch Vielzahl der Zaubersprüche, mächtig interessante Gegenstände und Aufträge garantiert. Bis der Oberzaubermeister mit unseren Magieleistungen zufrieden und wir alle Sprüche im Zauberbuch haben, dürfte eine ganze Weile ins Land gehen.

Hier braut sich was zusammen: Die Zauberküche ist des Hexenmeisters Himmelreich.

Wer von uns hat nicht schon einmal davon geträumt ein mächtiger Magier zu sein und mit einem Fingerschnippen kräftige Blitze loszuschleudern? Kein Problem — im Computerspiel ist alles, auch das, möglich.

In *Spellcraft: Aspects of Valor*, einer Mischung aus Rollenspiel und Strategie, steuert Ihr Robert, einen (vorerst) harmlosen Touristen. Als Robert nun in England die keltische Mystikkultstätte Stonehenge besucht, wird der Ahnungslose kurzerhand auf einen Parallelplaneten, die Welt Valoria, gebeamt. Dort angekommen, eröffnet ihm ein alter Zaubermeister, daß Robert (und damit Ihr) dazu bestimmt ist, ein mächtiger Supermagier zu werden. Unter der Fuchtel des alten Lehrers lernt Ihr im Laufe des Spieles aus verschiedenen Grundsubstanzen (48 sind's ingesamt), vier Spezialzutaten und besonderen Zauberwörtern, Magieformeln zu mixen. Um die Formeln gleich praktisch umzusetzen und Eure Ausbildung zu verfeinern, müssen sieben verschiedene "Elementar-Welten" besucht werden.

In den Elementarwelten werden die selbstgemixten Sprüche gleich getestet

Hier gilt es kleine Missionen, die Euch der Lehrer oder ein paar Zauberkollegen erteilen, zu erfüllen. Als Lohn der Mühe, immerhin harren in den Welten miese Monster auf Euch, warten tolle Gegenstände, eine geheime Zauberzutat, oder gar ein neues Rezept. Wem die Standardzauber nicht mehr ausreichen, darf hemmungslos mit den Ingredenzien experimentieren. Aber Vorsicht: Eine verkehrte Zutat, und aus dem fröhlichen Robert wird ein weniger fröhlicher, toter Robert. Es sei denn, Ihr spielt in dem zum Spielstart anwählbaren "Trainings"-Modus. Hier verliert Robert garantiert kein Bildschirmleben. *mh*

POWER TIPS

— Für den Einsteiger empfiehlt sich die Schule des Feuers — denn hier lernt Ihr die tollsten Kampfzauber.

— Schreibt JEDES Rezept auf. Auch wenn's nur verschlüsselt ist. Denn haben die Spielfiguren einmal ein Rezept verraten, gibt's selten eine zweite Chance.

— Experimentiert mit den Zutaten im "Tutorial"-Modus. Im Gegensatz zum Hardcore-Spiel verliert Ihr hier weder Leben noch Zutaten. Und nur durch Experimentieren werdet Ihr ein echter Zaubermeister.

— Benutzt in den Elementarwelten die Übersichtskarte.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Asciiware/Ubisoft
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Rollenspiel/Strategie

MS-DOS: 79%

Spelljammer

Eine brisante Mischung kommt aus den Tiefen des Alls: *Spelljammer* vermischt das Beste aus AD&D mit einer Portion Piratenfantasie.

Meine Meinung

Das ist der Stoff aus dem Softwareträume sind: SSIs Designer haben bei der Umsetzung von *Spelljammer* tief in der Trickkiste gewühlt. Die gelungenen Anleihen aus einer Reihe berühmter Spieleklassiker, dürfte auch den abgebrühtesten Rollenspielgegner nicht mehr ruhig schlafen lassen. Das bewährte AD&D-Prinzip mit einer tüchtigen Portion *Pirates* und einem Schuß *Elite* zu verquirlen, sollte eigentlich verboten sein. Denn das Schlafbedürfnis wird von *Spelljammer* auf ein gesundheitlich schon fast bedenkliches Maß reduziert. Nur der Schwierigkeitsgrad hätte eine Spur kräftiger ausfallen können. Echte AD&D-Veteranen dürften sich so etwas unterfordert fühlen.

Hier sprechen die Bordgeschütze: Ein feindliches Schiff taucht im All auf

Das kommt davon, wenn sich einige Brett-Rollenspieldesigner der berühmten Firma TSR zum gemütlichen Mittagsmahl versammeln. Zwischen Salatbar, Pommes frites, saftigem Steak und nahrhaftem Fast food brüteten die Rollenspielgurus Jeff Grubb, Jim Holloway und Dave LaForce ein neues Spiel aus: *Spelljammer* war geboren. Der Grundgedanke ist denkbar simpel. Das dynamische Designertrio versetzte einfach die AD&D-Fantasyelemente in die Tiefen des Weltalls.

Wie in der Originalvorlage, tummeln sich in den Weiten des Universums nun Elfen, Zwerge, Menschen und viele, viele Monster. In dem ersten *Spelljammer*-Computerspiel (natürlich umgesetzt von SSI) spielt Ihr einen fahrenden (oder besser fliegenden) Händler, der mit seinem "Raum"-Schiff, einer umgebauten Galleone, von Planet zu Planet zieht. Um nun Euer Bankkonto und das Ansehen in der Galaxis anstei-

Entert Ihr ein feindliches Schiff, wird auf Vogelperspektive umgeblendet

gen zu lassen, handelt Ihr mit Waren aller Art, und löst Aufträge, die Ihr auf den Planeten erhaltet. Da gilt's z.B. Passagiere oder eine Fracht für einen Gouverneur zu befördern.

Natürlich wollen Euch böse Weltallbuben ans Leder. Die Umgebung im All wird in 3-D-Grafik gezeigt. So seht Ihr ein feindliches Schiff schon auf geraume Entfernung und könnt mit Katapulten, Kartätschen und Kanonen dem Gegner Saures geben. Entert Ihr das feinliche Schiff, wird auf eine Vogelperspektive umgeblendet und die gegnerische Mannschaft via Rundenkampf versemmelt. *mh*

POWER TIPS

— Beginner sollten als Charakter einen Krieger wählen, Fortgeschrittene dürften mit einem Magier besser fahren.

— Einsteiger versuchen Ihr Glück als Händler. Wagemutige Spieler dürfen sich als "Space"-Piraten verdingen.

— Sie sollten versuchen, so schnell wie möglich Ihr Schiff zu verbessern. Das Startschiff ist auf Dauer zu schwach, um sich gegen die Widrigkeiten des Alls behaupten zu können.

— Schalten Sie die Waffensysteme per Hand aufs Ziel ein. Vergessen Sie nicht, ein paar Geschütze auf die feindliche Mannschaft feuern zu lassen.

— Beginner sollten einen Krieger als Charakter wählen, Fortgeschrittene erzielen mit einem Magier erheblich bessere Ergebnisse.

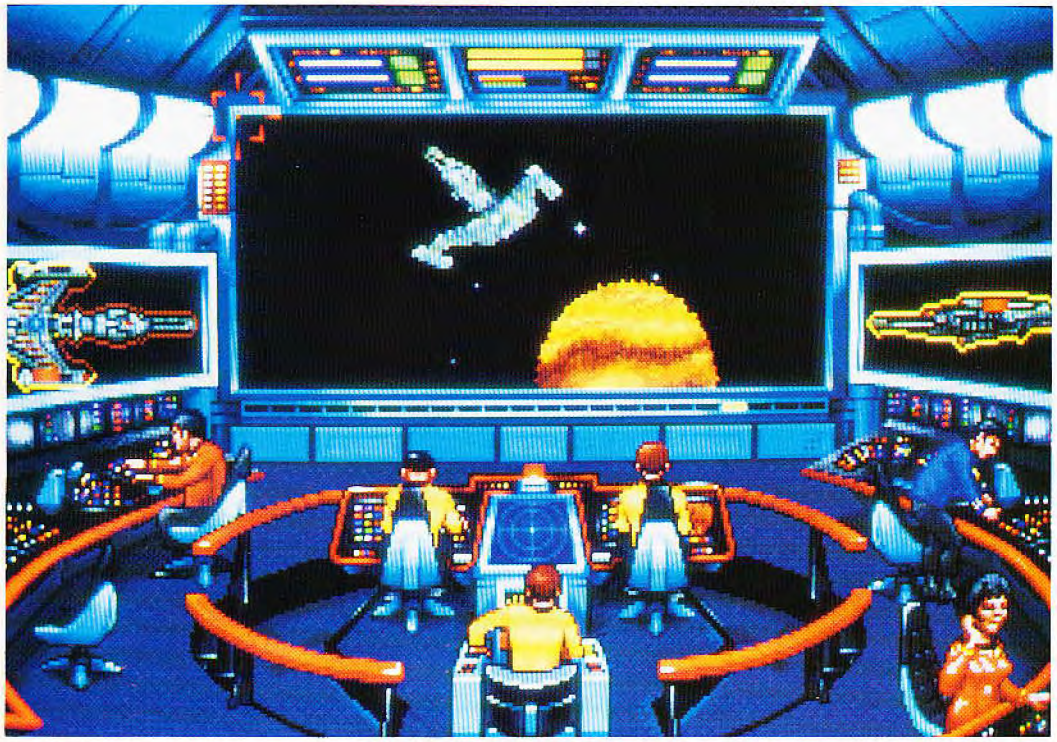
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: SSI
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Rollenspiel

MS-DOS: 85%

Star Trek: 25th Anniversary

1991 wurde das Raumschiff Enterprise 25 Jahre alt — etwas verspätet erscheint ein abenteuerliches Computerspiel.



Natürlich sind auch die bitterbösen Klingonen mit von der Weltraumpartie

Im Star-Trek-Jubiläumsspiel werden Elemente aus Action- und Adventurespielen miteinander verknüpft. Als Captain Kirk bekommt Ihr nacheinander sieben verschiedene Missionen aufgetragen, die schematisch ähnlich ablaufen, aber aus einem vollkommen neuen, noch nicht verfilmten Inhalt bestehen. So dürft Ihr ein entführtes Föderationsraumschiff zurückbesorgen, mit Romulanern um ein fremdes Aliens-Raumschiff streiten oder einen gesamten Planeten exorzieren. Zu Beginn der Mission fliegt Ihr meistens zu den entsprechenden Sonnensystemen und durchfliegt eine Weltraumactionsequenz, in der Ihr meist feindliche Raumschiffe abschießen müßt. Daraufhin werdet Ihr an den Ort des Adventure-Geschehens gebeamt. Kirk, Spock, "Pille" und der Sicherheitsoffizier laufen dann Lucasfilm-ähnlich durch mehrere verschiedene Räume und entdecken wichtige Gegenstände oder lösen knifflige Denkaufgaben. Die Föderations-Standardausrüstung, bestehend aus Tricorder, Phaser und Kommunikator spielt natürlich ebenfalls eine wichtige Rolle in den Abenteuern. Die Adventure-Szenen werden mit der Maus gesteuert, bei den Actionszenen kommen noch einige Tastaturkommandos hinzu. Die meisten Befehle werden jedoch bequem über Icons angewählt. *ri*

POWER TIPS

Mit NH3 und dem Virus erzeugt Ihr einen Gegenvirus. Das vielgesuchte Isolierband ist irgendwo in der Nähe von Scotties Arbeitsplatz versteckt.

Wer keine Mathematik studiert hat und einen äußerst komplexen Code knacken will, sollte den Enterprise-Hauptcomputer nach dem Zahlensystem der Lucrs befragen. Die Steine sind übrigens auch besonders interessant.

Oft hilft der Tricorder nicht unbedingt weiter. Versucht dann einmal den Benutze-Befehl mit Personen.

Meine Meinung

Raumschiff-Enterprise-Fans werden dieses Spiel lieben, denn die Star-Trek-Atmosphäre und das Zukunftsambiente werden perfekt simuliert. Die Grafiken sind fantastisch und erinnern mit ihren bunten überdrehten Farben an die TV-Serie. Auch die Weltraumflugsequenzen brauchen sich vor richtigen Simulatoren nicht zu verstecken. Das Jubiläumsspiel leidet nur unter einer einzigen unheilbaren Krankheit: Es ist viel zu kurz! Erfahrene Computerspieler sitzen nur wenige Stunden an den sieben mehr oder weniger simplen Puzzles. Mehrere verschiedene oder eine größer angelegte Mission mit verzwickteren Rätseln hätte dem Spiel sehr gut getan. Dabei ist gerade die letzte Mission eine große Enttäuschung: Ihr müßt eine hyperschwere Raumschlacht überleben. Trotzdem ist *Star Trek: 25th Anniversary* ein unbedingtes Muß in der Sammlung jedes Enterprise-Fans.

Der Tricorder spielt ein wichtige Rolle im Jubiläumsspiel (MS-DOS/VGA)

Nach der Actionsequenz werdet Ihr zum Adventure gebeamt

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Interplay
Distributor: Interplay
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Action-Adventure

MS-DOS 79%

Starflight

Auf MS-DOS-Rechner zählen die *Starflight*-Programme zu den Kultspielen — auch die Mega-Drive-Umsetzung hat das Zeug zum Klassiker.

Meine Meinung

Starflight war auch in den früheren Versionen (Amiga und PC) ein unschlagbar motivierendes Spiel; entscheidend dafür ist die Entdeckersucht. Ihr findet dauernd neue Artefakte und Aliens, die auch nach vielen Lichtjahren noch motivieren. Unbestritten ist die Mega-Drive-Adaption des Entdeckerspiels die beste. Die Vorzüge gegenüber den früheren Versionen liegen auf der Hand: Es gibt einen ganzen Haufen neue Extras, das Bodenfahrzeug ließ sich in den früheren Version beispielsweise nicht aufrüsten. Damit seid Ihr potentiellen Feinden gegenüber im Vorteil. Außerdem konnte man in PC- und Amiga-Versionen nicht mit dem Raumschiff auf der Oberfläche umherdüsen. *Starflight* ist im Bereich der Langzeitmotivationsspiele einzigartig für das Mega-Drive und ein unbedingtes Muß für Weltraum- und Raumschiffans.

Mit geschicktem Händchen müßt Ihr Euch einen günstigen Orbit suchen

Alle Eigenschaften Eurer Mannen auf einen Blick: Die »Personalabteilung«

Alle Planeten werden erst einmal genau untersucht, bevor wir landen

Durchs Weltall reisen und fremde Welten entdekken, das ist sicher ein Wunschtraum der Menschheit. Ähnlich wie das berühmte Raumschiff Enterprise auf seiner fünf Jahre dauernden Entdeckungstour, habt Ihr auch in *Starflight* das Kommando über ein riesiges Raumschiff. Im Jahr 4619 machen wir uns vom Planeten Arth auf, um die unendlichen Weiten des Weltraums zu erforschen. Euer Ziel ist das Auffinden von Bodenschätzen und der Kontakt mit verschiedenen außerirdischen Rassen. Vielleicht findet Ihr sogar noch irgendwo die Überreste der Erde, die — zerbombt im interstellaren Krieg — unbewohnbar blieb. Mit dem bißchen Startkapital könnt Ihr Eurem Raumschiff eine Grundausrüstung verpassen, danach geht's ans Erschaffen der Charaktere. Sobald Ihr losfliegt, steuert Ihr das Raumschiff-Sprite in einem kleinen Bildschirmfenster durch das All. Nähert Ihr Euch einem Planeten, schwenkt Ihr den Raumer mit dem Joypad in einen günstigen Orbit. Scanner-Analysen informieren über Atmosphäre, Landmassen und vorhandenen Meere. Zur näheren Erkundung dürft Ihr auf dem Planeten sogar landen. Einmal sauber abgestiegen, steigt Ihr in ein Oberflächenfahrzeug um, mit dem Ihr Bodenschätze einsammelt und Artefakte entdeckt, die auf Arth wieder verkauft werden. Der Gewinn wird in eine traumhafte Ausrüstung investiert: Schutzschilder, Bordkanonen — alles, wovon der Juniorastronaut träumt. Trefft Ihr im Spiel auf eine außerirdische Rasse, steht ein Menüplausch an und wichtige Informationen werden ausgetauscht. *ri*

POWER TIPS

Erkundet zu allererst das eigene Sonnensystem und grast alle Planeten ab. Erst wenn Ihr genügend Sprit habt und eine Ausrüstung, auf die man sich verlassen kann, solltet Ihr Euch in entfernte Sonnensysteme vortrauen. Sobald Ihr auf fremde Raumschiffe trefft, versucht zuerst, mit ihnen in friedlichen Dialogkontakt zu treten. Klar, daß der Kommunikationsoffizier dementsprechend fit in Fremdsprachen sein muß.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Electronic Arts
Distributor: Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Strategie

Mega Drive 84%

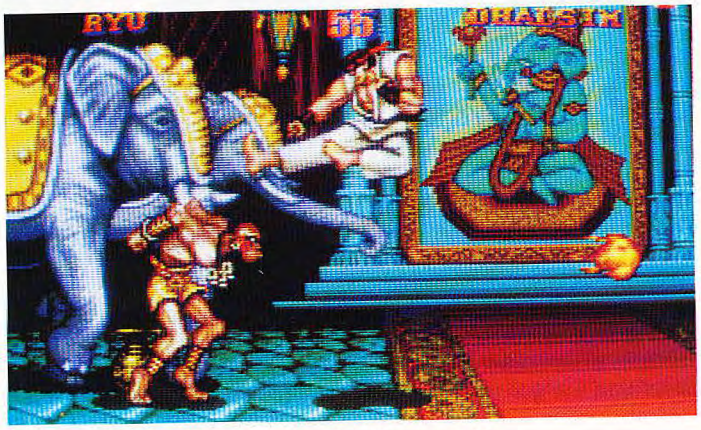
Street Fighter 2

Boxhandschuhe geschnürt und ab in den Ring: Die beinharte Kampftruppe der World Warriors wartet auf den Herausforderer.

Capcom ist ein bekannter Automatenhersteller, dem 1991 der ganz große Wurf gelang: Das Prügelspiel *Street Fighter 2* hat bis heute mehr Geld eingespielt als jedes andere Telespiel. Zu diesem Erfolg trug neben der detaillierten Grafik auch die Schlagvielfalt bei, die der Spieler nur mit sechs Knöpfen unter Kontrolle halten kann. Damit das Flair des Automaten nicht verlorengeht, haben die Entwickler der Super-Nintendo-Umsetzung 16 MBit (2 MByte) spendiert. So konnten Sie alle zwölf Kämpfer ins Modul packen: Ihr habt die Wahl zwischen acht Spielfiguren, am Ende des Spiels warten dann noch vier Endgegner, die besonders fiese Tricks in petto haben. Jeder Klopper hat zwei oder drei starke Attacken drauf, die mit einer komplizierten Joypad-Bewegung ausgeführt werden. So feuert der Japaner Ryu einen Feuerball, wenn Ihr unten, rechts-unten, rechts und den Schlagknopf drückt. Jeder Kämpfer erwartet Euch vor seinem "eigenen" Hintergrund: Ken wartet in den USA, Guile auf einem US-Marines-Flughafen und E. Honda vor seiner Badewanne. Im Gegensatz zu anderen Prügelspielen ist bei *Street Fighter 2* auch eine Frau dabei: Die liebliche Chinesin Chun-Li sieht nicht nur lecker aus, sie verdrischt ihre Feinde auch kräftig, wenn sie ihr an die Wäsche wollen. Zwischendurch zertrümmert Ihr in den Bonuslevels wehrlose Autos und brennende Fässer.

Eure Lebensenergie wird am oberen Bildschirmrand angezeigt. Kurz bevor der Balken verschwindet, gibt die Musik nochmal Gas, um Euch auf die brenzlige Situation hinzuweisen. Verliert Ihr dennoch, habt Ihr unendlich viele Continues zur Hand. Damit solltet Ihr bis zum Abspann kommen, vorausgesetzt Ihr spielt ab Schwierigkeitsgrad 3 — sonst gibt's nur ein "Thank you for playing". Es lohnt sich übrigens, jeden Kämpfer auszuprobieren. Jeder hat unterschiedliche Vor- und Nachteile. Außerdem steht für jeden ein anderer Abspann bereit. *ak*

Bei *Street Fighter 2* wird mit harten Bandagen gekämpft



Dhalsim ist ein gelenkiger Inder, der Feuer spuckt

Blanka sieht nicht nur stark aus...

Meine Meinung

Imitiert und nie erreicht: So viele Clones wie von *Street Fighter 2* hat's noch von keinem Spiel gegeben. Keine der Kopien erreicht die Qualität des Originals, das mit den gleichen Features wie der Automat aufwartet. Neben der Grafik, die das Super Nintendo bis zum äußersten ausnutzt, verblüffen die vielfältigen Aktionen, die die Steuerung ermöglicht. Allein und zu zweit garantiert *Street Fighter 2* Prügelspaß nonstop. Der Capcom-Hit ist das einzige Beat'em up, das auch nach Wochen noch Spannung und Unterhaltung garantiert. Jeder Kampf geht anders aus, ein Fehler entscheidet über Sieg und Niederlage.

POWER TIPS

Die Fortsetzung des *Street Fighter 2*-Automaten trägt das Anhängsel "Champion Edition". Hierbei könnt Ihr mit der gleichen Spielfigur gegeneinander antreten — so hat jeder die gleichen Chancen. Dieser Modus läßt sich auch auf dem Super Nintendo simulieren: Um mit Ryu gegen Ryu zu kämpfen, drückt Ihr im Capcom-Logo während des Jingles unten, Button R, oben, L, Y, B, X und A.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Capcom
Distributor: Nintendo
Zirka-Preis: 110 Mark
Genre: Action
Außerdem geplant für: Amiga, C 64, Atari, ST, PC

Super Nintendo: 89%

Super Aleste

Der Weltraum bebt: In Eurem superschnellen Raumgleiter besteht Ihr ein gefährliches Abenteuer nach dem anderen.

Meine Meinung

Warum das neue Compile-Ballerspiel *Super Aleste* und nicht *Super Gunhed* heißt, bleibt unklar: Das Spiel weist mehr Ähnlichkeiten zum PC-Engine-Klassiker *Gunhed* auf als zum Mega-Drive-Paradeshooter. Das wird alle die freuen, denen *Aleste* auf dem Mega Drive zu hektisch war: Bei *Super Aleste* stürzen sich nur selten 20 Sprites auf einmal auf Euch. Darüber hinaus ist das Leveldesign abwechslungsreich, mit vielen 3-D-Effekten gespickt und von einer unterhaltsamen Musik begleitet. Zur Topform läuft *Super Aleste* in Sachen Extrawaffen auf: So viele unterschiedliche Alien-Verheizer gibt's nur bei sehr wenigen Spielen.

Besonders erfreulich ist, daß *Super Aleste* nicht ruckelt oder langsamer wird, obwohl allerhand abgeht. Lobenswert, daß die Programmierer nicht so geschlampt haben wie viele andere Hersteller.

Mit den passenden Extrawaffen besiegt Ihr alle großen Gegner im Schnellgang

Krawall im All: Super Aleste auf dem Super Nintendo

Kein Spiel ist vor der Umsetzung sicher: Sobald sich der Erfolg auf dem Modulmarkt abzeichnet, greift ein Softwarehersteller in die Tasche, kauft die Lizenz und setzt das Spiel auf eine andere Konsole um. Auch das Ballerspiel *Aleste*, das zuvor nur Master-System- und Mega-Drive-Besitzer fesselte, hat's erwischt. Die japanischen Spielehersteller Toho und Compile (Erfinder des Ur-Aleste) ließen es sich nicht nehmen, den Ballerknüller fürs Super Nintendo zu programmieren. Story wie gehabt: Außerirdische Rasse besetzt Weltraum, ein intergalaktischer Krieger kommt zufällig vorbei, setzt sich in seinen kampferprobten Raumjäger und fegt über diverse Untergründe. Sein Ziel: Die feindlichen Kreaturen, Raumschiffe und Weltraumfestungen in kleine Stücke zerlegen. Euer Kampfraumer ist mit Standardlaser und einigen Extrawaffen bestückt, die sich in unterschiedlich wirkungsvollen Stufen aufsammeln lassen. Jede hat besondere Features, die gelegentlich unverzichtbar sind, um weiter vorzudringen: Die um den Jäger kreisenden Kugeln stoppt Ihr per Knopfdruck, andere Waffen lassen sich hochbeamen — je länger Ihr den Feuerknopf gedrückt haltet, desto stärker der Schuß. Bildschirm-Ex-Smartbomben und Schutzschilder gibt's ebenfalls. Das Spielfeld scrollt von unten nach oben, die Weltraumfeinde fliegen von allen Seiten auf Euren Jäger zu und feuern gezielt in Eure Richtung. Über zehn Levels hinweg versucht Ihr den Geschossen auszuweichen, um in den "Genuß" des am Ende jeder Spielstufe lauernden Endgegners zu kommen. Vor Spielbeginn tobt Ihr Euch im Option-Menü aus, außerdem könnt Ihr ein "Short Game" anwählen, in dem nur Punkte gesammelt werden. *ak*

POWER TIPS

Wer am allerletzten Endgegner verzweifelt, versucht es mit folgender Taktik: Die aus dem schleimigen Gebilde hervorschießenden Köpfe zerstört Ihr durch konsequentes Feuern. Zwischendurch kommt der Kopf aus dem Zentrum nach draußen und spuckt Feuersalven auf das Weltraum-As. Wenn Euch der Kopf anschaut, ist er verwundbar: Legt eine Bombe, und wiederholt den Vorgang, bis das glitschige Monster erledigt ist — und wieder habt Ihr die Galaxis mit Eurem Heldenmut gerettet...

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Compile/Toho
Distributor: Import
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Ballerspiel

Super Nintendo: 86%

Super Probotector

Offenbarung für Baller- und Endzeitfans: Zwei Kampfroboter turnen von der Großstadt bis zur Alienfestung und lassen es dabei krachen.

Imposante Grafik, großartiger Sound: Super Probotector ist ein perfektes Actionspiel

In dem "Von-Oben"-Level arbeitet der 3-D-Chip auf gesplitteten Bildschirm

Bei Super Probotector wartet alle paar Minuten ein besonders finsterer Feind

Als das Super Nintendo vor zwei Jahren in Japan erschien, erwarteten die Kids Großes: Umsetzungen der besten Automatenspiele waren geplant, jeder wichtige Hersteller kündigte seinen prominentesten Titel als Super-Nintendo-Modul an. Irem werkelte an einem Super R-Type, Capcom versprach Final Fight und Super Ghouls'n'Ghosts. Videospiel-Musterschüler Konami griff auf seine meisterhafte Ballerserie Gradius zurück. Doch die ersten dieser Lizenzspiele wurden allesamt zu technischen Flops — die unerfahrenen Programmierer hatten die noch unbekannte Hardware nicht im Griff und erstickten die Spiele unter technischen Patzern. Als Konami ein gutes Jahr später Contra Spirit veröffentlichte, waren diese düsteren Zeiten vergessen. Das Actionspiel für zwei Spieler gleichzeitig erfüllte mit einem Male alle Erwartungen und erschien hierzulande unter dem Namen "Super Probotector".

Nach jedem Level ein Bild

Ihr kämpft gegen die damals aktuellsten Figuren der amerikanischen Filmindustrie: Um monströse Aliens und Terminatoren in ihrer Weltraumbasis auszuräuchern, reisen die "Super Probotectoren" von der Endzeit-Großstadt über die versmogte Atmosphäre bis ins All. Die Helden sind sportlich, können springen, klettern oder sich feuernd auf den Boden werfen. Sieben mit Standardfeinden, Mittel- und Endgegner gefüllte Levels müssen durchquert werden — davon seht Ihr drei aus ungewöhnlicher Von-oben-Perspektive. Hier rotiert der Bildschirm (im Zweispielermodus hat jeder sein eigenes Fenster) um den Spieler oder scrollt in alle Richtungen. Die restlichen Levels scrollen horizontal (Ihr durchquert die Spielwelt von links nach rechts) oft aber auch nach oben und unten. Da alle Knöpfe des Joypads belegt sind, habt Ihr im Lasergetümmel oder während des Angriffs mutierter Killervögel maximale Aktionsfreiheit.

Ansonsten ist's Standard: Extrawaffen können erbeutet werden (wobei Ihr beide Feuerarme individuell belegen dürft), Smart-Bombs, Schutzschild und eine Continue-Funktion gibt's ebenfalls.

Meine Meinung

Wow! Auch nach gut einem Jahr hat Super Contra/Super Probotector noch nichts an Beliebtheit eingebüßt. Noch kam kein Konkurrent an die angeblich teuerste Konami-Entwicklung heran. Hier stimmt einfach alles: Gute Spielbarkeit (trotz voll ausgelastetem Joypad), fantastische Grafik, ein genialer Soundtrack und tonnenweise gute Einfälle fesseln den Spieler. Atmosphärischer kann man ein Actionspiel kaum rüberbringen — wer's nicht spielt, darf sein Joypad an den Nagel hängen.

— Spielt Super Probotector nur als absolute Anfänger auf "Easy", denn nur wer auf normalen oder hartem Schwierigkeitsgrad loszieht, darf alle Gags und Effekte des Spiels bewundern.

— Um ins Super-Probotector-Soundmenü zu gelangen, müßt Ihr während des Titelbilds möglichst schnell nach rechts unten drücken und dazu flott die X-Taste (Dauerfeuer) bearbeiten. Nach einem Signalton seid Ihr im "Sound Check Mode".

Hersteller: Konami
Distributor: Konami
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Action

Super Nintendo: 90%

SUPER DUNKSHOT

Korbleger in 3D: Das erste Basketballspiel auf dem Super Nintendo demonstriert sich grafisch pompös und aufwendig.

Meine Meinung

Wer *Super Dunkshot* das erstemal sieht, kippt fasziniert vom Stuhl: Was die Halken-Jungs mit dem 3-D-Chip anstellen, ist unglaublich. Das Scrolling mitsamt stufenlosem Zooming unterstützt den Spielablauf und ist trotz der perspektivischen Ansicht nicht hinderlich. Anfangs ist's zwar schwer, zum gewünschten Mitspieler in die Tiefe zu passen, dafür können sich geübte Spieler die Perspektive effektiv zunutze machen. Neben der Grafikpracht folgt *Super Dunkshot* dem Basketball-Regelwerk, bietet viele verschiedene Spielmodi und Teams. Die umschaltbaren Spielzüge garantieren einen taktischen Aspekt, der bei vielen Basketball-Spielen auf anderen Konsolen zu kurz kommt. Nicht nur Möchtegern-Sportler, die vom Auftritt des Dream-Teams bei der Sommer-Olympiade in Barcelona fasziniert waren, finden Gefallen am Halken-Spiel.

Nicht nur im Korbraum schuftet der 3-D-Chip

Super Dunkshot ist das erste Basketballspiel auf dem Super Nintendo

Nach langer Wartezeit ist mit *Super Dunkshot* (*NCAA Basketball* in den USA) die erste Basketball-Simulation auf dem Super Nintendo erhältlich. Im Gegensatz zu Mega-Drive-Sportsimulationen wird das Spielgeschehen von einer Kamera gezeigt, die hinter dem ballführenden Spieler herfährt. So eröffnen sich neue Dimensionen der Präsentation: Neben dem Übers-Spielfeld-Zoom könnt Ihr alle Eure Spielzüge aus verschiedenen Perspektiven sehen: Einmal beäugt Ihr Euren Spieler von hinten beim Korbleger, ein anderes Mal stürmt Ihr seitlich in den Siebenmeterraum. Das Team wählt Ihr aus vier Ligen mit je sieben Mannschaften. Jede Truppe hat unterschiedliche Stärken und Schwächen und tritt entweder gegen den Computergegner oder Euren sportlich-spielwütigen Freund an. Leider könnt Ihr am Ligamodus nur solo teilnehmen, dafür gibt's zwischendurch ein Paßwort. Um auf Aufstellungsveränderungen der gegnerischen Mannen zu reagieren, teilt Ihr Euren Jungs per Feuertaste Angriffs- und Verteidigungsmuster mit. Diese "Calls" werden in der oberen Bildschirmleiste angezeigt und können jederzeit verworfen und erneuert werden. Neben der großen Fangemeinde, die bei jedem Ballkontakt lautstark mitgeht, gibt's einen Schiedsrichter, der mit Argusaugen über das Spielgeschehen wacht. Ihm entgeht weder ein Doppeldribbling, noch die unverschämten Rempeleien der Akteure. Leider konnten die Programmierer wegen der technischen Auflagen des 3-D-Chips kein richtiges Hintergrundpublikum zeichnen — nur das Feld ist sichtbar, der Rest des Bildschirms ist blau. *ak*

POWER TIPS

Die Spitzensportler in der *Dunkshot*-Profiliga schaffen's ohne, den Aufsteigern verraten wir das Paßwort, mit dem Ihr prompt am Finalspiel teilnehmt: Die Boston Celeries spielen gegen die berühmten Portland Trailers, wenn Ihr die Buchstaben "LPFT TTTT" eingebt. Untrainierte *Dunkshot*-Anfänger sollten sich aber in acht nehmen: Eure Gegner verstehen keinen Spaß und laufen Euch gnadenlos über den Haufen. Greift aus der Deckung an und ändert nicht zu oft die Formation.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Halken
Distributor: Import
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Sport

SUPER NINTENDO: 73%

Super Soccer

Das erste offizielle Fußballspiel auf dem Super Nintendo stammt von Human und ist ein dreidimensionaler Volltreffer.

Meine Meinung

Nicht nur die hochinteressante Perspektive unterscheidet dieses Modul von den Durchschnittsspielen *Hat Trick Hero* und *Pro Soccer*. Bei *Super Soccer* waren Programmierer am Werk, die den 3-D-Chip im Super Nintendo erbarmungslos ausnutzen, ohne das große Ruckeln heraufzubeschwören. Allein die gelungene Präsentation rechtfertigt ein Spielchen. Wie für Humans Sportspielpalette üblich ist auch *Super Soccer* sehr gut spielbar und von hübschem Nebenbei verziert: Jede Mannschaft wird ausführlich vorgestellt und kann einfach umgestellt und in einem gewissen Rahmen editiert werden. Vor allem der Zweispielermodus im Match gegen den Computer macht Spaß. *Super Soccer* gehört in jede Sportspielsammlung. Wer auf grafische Finessen steht und gerne Fußball spielt, sollte schon mal seine Stollenschuhe aus der Spielzeugkiste kramen.

Tor! Die Deutschen kommen dem Weltmeistertitel immer näher.

Der 3-D-Chip vergrößert und verkleinert das Spielfeld

Nachdem uns die Importhändler schon mehrere Totalkatastrophen in Sachen Fußballspiele vorgesetzt haben, läuft die Kickermannschaft von Human auf. Der Vorgänger von *Super Soccer* heißt *Formation Soccer* und sorgte auf der Insider-Konsole PC-Engine für nasse Hemden und schmerzende Finger. Beim Nachfolger seht Ihr das Spielgeschehen nicht von oben sondern aus der Frontalperspektive: Die Bildschirmkamera steht auf dem Spielfeld und fährt Eurem Spieler hinterher. Der 3-D-Chip macht Überstunden: Verkleinern, vergrößern und das alles hübsch zügig — schließlich will ein aus dem Hinterfeld herausrennender Stürmer nicht auf das Scrolling warten. Humans Fußballspiel wird über drei Feuerknöpfe bedient: Der ambitionierte Weltmeisterkandidat grätscht in den Spieler hinein, rempelt ihn "leicht" an, paßt und schießt aufs Tor. Wer zu hart rangeht und fies grätscht, bekommt die Gelbe oder gar die Rote Karte. Weniger folgenschwere Fouls werden mit Freistoß oder Elfmeter geahndet. Dann seht Ihr das Tor aus der Perspektive hinter dem Spieler — mittels Joypad bestimmt Ihr Winkel, Schußstärke und Richtung. Damit sich Euer Torwart nicht am Pfosten festklammert, wenn die Gegenspieler zähnefletschend auf ihn zu stürmen, könnt Ihr vor Spielbeginn von Torwartautomatik auf manuelle Steuerung umschalten. Während des Spiels gelten die üblichen Fußballregeln; auch Abseits, Eckstöße und Einwürfe werden berücksichtigt. *Super Soccer* ist nicht nur aufs Spielgeschäft beschränkt: Bevor Ihr aufspielt, sucht Ihr Euch eine von 16 Mannschaften aus, die unterschiedliche Stärken haben. Danach legt Ihr die Aufstellung fest und bestimmt die Angriffsformationen. Besonders interessant ist die Option, zu zweit in einem Team gegen den Computer zu kicken. *ak*

POWER TIPS

Im Turniermodus von *Super Soccer* liegen 14 Spiele vor Euch. Wenn Ihr Deutschland spielt, habt Ihr ab dem Viertelfinale folgende Nationen abzufertigen: Gegen Holland spielt Ihr mit der Kombination rechts, links-unten, unten, rechts, rechts-unten, links-unten, unten, rechts-oben; gegen Brasilien mit rechts, links, links, oben, oben, rechts-unten, unten und oben; Italien wartet nach oben, rechts, rechts, unten, oben, rechts-unten, unten, oben und Argentinien mit oben, rechts-oben, unten, rechts, rechts-oben, links-oben, oben und rechts-oben.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Human
Distributor: Nintendo
Zirka-Preis: 110 Mark
Genre: Sport

Super Nintendo: 88%

Super Ghouls'n Ghosts

Ein Ritter auf Abwegen: Er befreit Eure liebliche Freundin aus dem düsteren Land der Zombies und untoten Geister.

Meine Meinung

Super Ghouls'n Ghosts macht trotz einiger Einschränkungen eine gute Figur. Obwohl die fabelhafte Grafik die gruselige Atmosphäre des Spiels wunderbar vermittelt und ein knackiger Soundtrack unterstützt, konnten die Designer Ihre Topform in Sachen Programmierung nicht halten. *Super Ghouls'n Ghosts* geht an allen Ecken in die Knie und wird rasant langsamer. Schon im ersten Level wird von Haus aus so langsam gescrollt, daß die zunehmende Trägheit bei hoher Spritedichte überproportional ins Gewicht fällt. Neben der etwas gewöhnungsbedürftigen Steuerung ist der hohe Schwierigkeitsgrad für Einsteiger tödlich. Wer sich aber mit Tapferkeit brüstet und im Land der Zombies aufräumen will, wird Gefallen finden an Capcoms gruseligem Ausflug. Eine bessere *Ghouls'n Ghosts*-Variante gibt's derzeit auf keinem anderen Videospiel- oder Computersystem.

Bevor Ihr gegen den Teufel antretet, warten garstige Biester auf Euch

Chohmakaimura heißt die Fortsetzung von Capcoms unscheinbarem Automaten *Ghosts'n Goblins* im Original. Nach der brauchbaren Umsetzung fürs Mega Drive wärmt Capcom das Spielprinzip erneut auf und spendiert dem Ritterknilch neue Levels. Dieser turtelt in der Halle des Schlosses mit seiner Freundin, als ein Fenster zersplittert und ein Verwandter des Teufels erscheint. Der schnappt sich die anmutige Lieblichkeit und schleppt sie fort auf seine düstere Burg. Der Kavalier in Blech macht sich gleich auf, die holde Schönheit zu befreien. Wer den ersten Teil kennt, wird sich heimisch fühlen: Schon der erste Level erinnert an den Vorgänger. Trotzdem wartet das Spiel mit neuen Features und Ereignissen auf: Ein Erdbeben erschüttert die Kraterlandschaft und verändert den Level kontinuierlich, oder die rotierenden Türme, auf deren Zinnen Ihr herumklettert. Auch die Extrawaffen wurden reformiert: Acht Kampfgeräte sind mit von der Partie, außerdem lassen sie sich miteinander kombinieren (aus Pfeil und Bogen wird eine Armbrust, aus der Axt ein Bumerang). Die wertvollen Schatztruhen, in denen sich entweder eine Superrüstung (kraftvollere Schüsse) oder ein böser Zauberer (verwandelt die Spielfigur in ein krabbelndes Baby) verstecken, gibt's auch noch. Acht Levels habt Ihr zu meistern, für jeden braucht Ihr einen Schlüssel, mit dem Ihr die vom Endgegner versperrte Tür aufschließt. Der Trip des Ehrenmanns führt Euch durch etliche Fantasy-Landschaften: Vom Friedhof über das Geisterschiff und den Feuerlevel zur Eiswelt, dem Seelevel und der Burg des fürchterlichen Halunken. *ak*

Mit Blechrüstung darf Euer Ritter zweimal getroffen werden

POWER TIPS

Wenn Euch *Super Ghouls'n Ghosts* zu schwer ist, seid Ihr nicht die einzigen. Wer sich das Spiel etwas vereinfachen will, indem er die Endgegner ausläßt, geht auf Level-Schau. Wie unser Level-Anwahl-Trick funktioniert? Schaltet ins Option-Menü und wählt "Exit" an. Wenn Ihr jetzt gleichzeitig Knopf L und Start auf beiden Joypads drückt, erscheint das gewünschte Menü.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Capcom
Distributor: Nintendo
Zirka-Preis: 110 Mark
Genre: Jump'n'Run

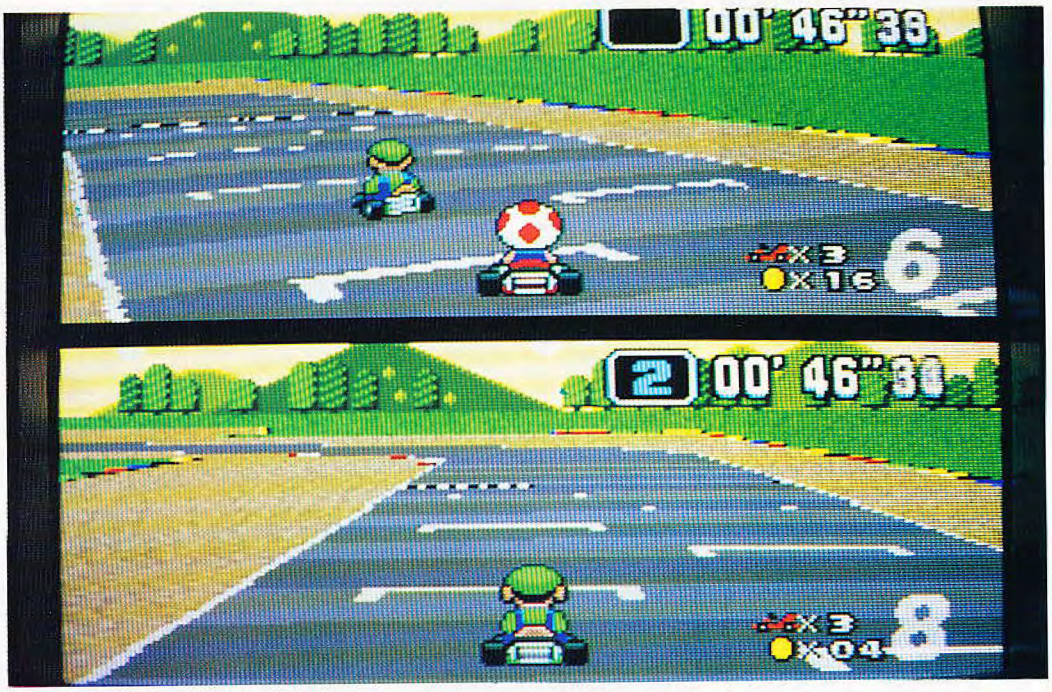
Super Nintendo: 81%

Super Mario Kart

In seinem neuesten Modulstreich macht Mario auf Rennfahrer. Fast schon traditionell zeigt der Oberklempner der Konkurrenz die Sporen.

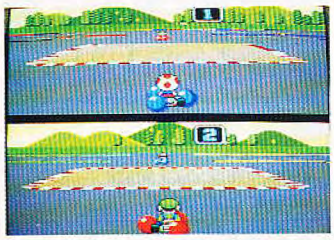
Meine Meinung

Der Bundesspieleminister informiert: *Super Mario Kart* verursacht Joypaditis. Die Auspuffgase dieses Moduls enthalten 90% Spielspaß und 0,01% Designermängel. Wo Mario auftaucht, purzeln die 90er Wertungen. Wie schon meine Kollegen feststellten (selbst Michael "Anti-Mario" Hengst mußte zu Kreuze kriechen), haben wir das beste Rennspiel der Konsolengeschichte vor uns. Superschnelle Grafik, ein genial ausgeknobeltes Spielkonzept und Motivation bis in die Fußspitzen, lassen den Kritikern wenig Spielraum. Lediglich den Vollbildschirm im Einspielermodus wünscht man sich ab und zu. Ansonsten: Perfekter geht's kaum.

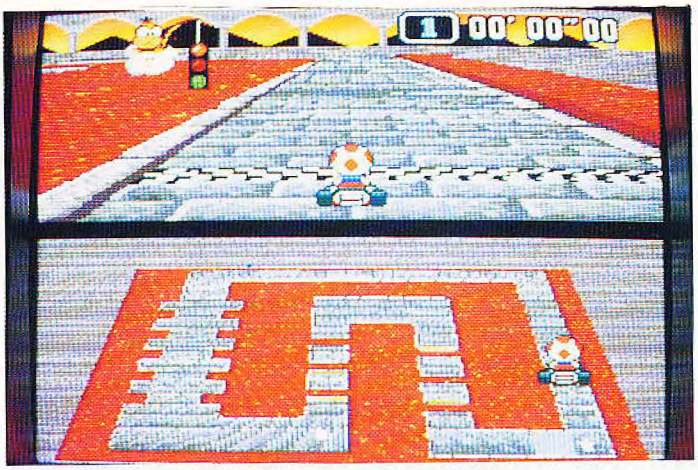


Komfortabel bis ins Detail: Eine Batterie im Modul sichert die besten Rundenzeiten.

So ganz läßt Mario seine Vergangenheit nicht ruhen. Wenn er schon Hüpfstiefel ab- und Rennsandalen anschnallt, dann nicht ohne Begleitung. In *Super Mario Kart* trefft Ihr außerdem auf Prinzessin Toadstoal, Donkey Kong jr., den Pilzkopf, Brüderchen Luigi, Dino Yoshi und Dauergegner Koopa samt Anhang. Das achtköpfige Raserteam nimmt auf motorisierten Dreirädern Platz und brettert *F-Zero*-mäßig über die 3-D-Parcours. 20 unterschiedliche Kurse bieten sich zum Duell an. Diesmal ist der Bildschirm nämlich gesplittet und läßt Kopf-an-Kopf-Rennen zu.



Wem zuerst die Luft ausgeht, hat verloren



Der Bildschirm ist auch im Einspielermodus immer gesplittet

Die acht Fahrer haben natürlich unterschiedliche Eigenschaften. Yoshi legt zum Beispiel superflott los, kommt aber selbst nach zwei Minuten Dauerbeschleunigung nicht so richtig auf Touren. Koopa dagegen läßt's beim Start geruhsam angehen, lockt allerdings mit extrem hoher Endgeschwindigkeit. Die Kurse führen durch Schlammpfade und Geisterbahnen, über Eispisten und Lavastrecken.

Unterwegs solltet Ihr nicht nur Gegner und Plazierung im Auge behalten, sondern auch die Fahrbahn genau inspizieren. Brettert Ihr über bestimmte Bodenplatten ("Fragezeichenfelder"), winken witzige Extras. Einige nützen Euch direkt (Unverwundbarkeit oder Turbolader), andere harren Ihrem gezielten Einsatz. Laßt ihr beispielsweise die Banane fallen, rutscht der nachfolgende Raser schnurstracks aus. Der Schildkrötenpanzer dient sogar als zielsuchendes Geschoß — Pech für den Fahrer, der vor Euch düst.

Ein weiterer Spielmodus darf nur im Duett angewählt werden. Hier sind die Karts mit je drei Luftballons ausgestattet, die Ihr Eurem Gegner unter dem Hintern wegschießen müßt. Zur Zeit wird leider nur die (problemlos spielbare) Importversion von *Super Mario Kart* angeboten, Deutschlandstart soll allerdings noch Ende '92 sein. *mg*

POWER TIPS

— Beim Start nicht Vollgas geben, sonst drehen die Reifen durch.

— Das Geld sofort "wegdrücken", und nach anderem Extra Ausschau halten.

— Mit Bremse arbeiten und nicht nur vom Gas gehen. Auf diese Weise kommt man schneller durch die Kurven.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Nintendo
Distributor: Nintendo
Preis: 100 Mark
Genre: Rennspiel

SUPER NES: 90%

Super Wrestle Mania

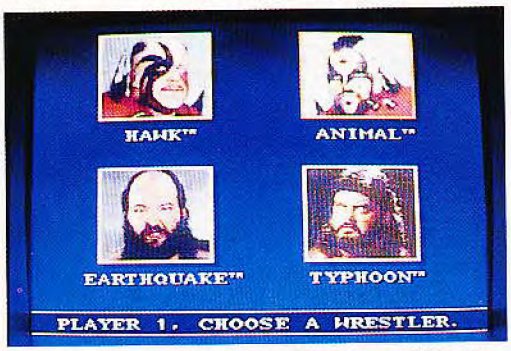
Neueste Lieblingssportart des Publikums ist das Catchen — eine perfekte Grundlage für ein amüsantes Spiel.

Meine Meinung

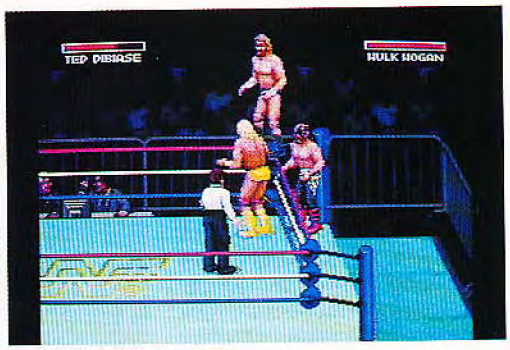
Für zwei Freunde, die sich gegenseitig mit den Joypads die Köpfe einschlagen möchten und gerne um die Fast-Food-Rechnung streiten, gibt es kein besseres Spiel. Die Anzahl der Wrestler und der Kampftechniken ist zwar begrenzt, doch kommen genügend neue Situationen zustande, die man auf verschiedene Arten meistert. Schade ist der geringe stilistische Unterschied der Catcher: Sicherlich ist Earthquake nicht gerade der wirklich schnellste beim Arenawettlauf, dafür sind aber auch Jake "The Snake" Roberts' Schläge nicht ganz so heftig und wirkungsvoll. Hier hätte ich mir mehr Flexibiltät in den Kampfarten gewünscht. Grafik und Sound vermitteln auf jeden Fall Stimmung und Wrestlemania-Ambiente. Übrigens findet man auch alle Hymnen in den Musikmenüs wieder.

Keine Frage: *Super Wrestle Mania* ist ein Muß für Catch-Fans und ein Kann für Freunde, die ab und zu ein bißchen wrestlen wollen, ohne gleich einen Ring zu mieten.

Der Dicke am Boden kassiert fleißig Fußtritte



Ihr könnt zwischen einzelnen Kämpfen und "Tag"-Teams wählen



Auch außerhalb des Rings geht der blutige Kampf weiter

Hulk Hogan und viele andere Wrestler stehen Pate für Ljns offizielle Wrestle Mania-Umsetzung fürs Super Nintendo. In einer zwei Bildschirme großen Arena laufen einige Gladiatoren herum und versuchen, sich gegenseitig auf die Matte zu schicken. Gekämpft wird, bis der Verlierer aufgibt oder mit einem Griff am Boden festgehalten wird. Es gibt zwar sehr viele Regeln, aber niemand hält sich wirklich daran. Anders sieht es bei der Konsolenumsetzung aus, denn hier habt Ihr nur eine mit dem Joypad begrenzte Auswahl an Kniffen, Schlägen und Tritten. Diese genügen allerdings, um den Gegner auf verschiedenste Art windelweich zu prügeln: Karateschläge, Boxhiebe, Fußtritte, Schulterwürfe. Jeder, der schon einmal Wrestlern zugesehen hat, wird viele der Prügelfiguren wiedererkennen.

Bei *Super Wrestle Mania* gibt es verschiedene organisatorische Formen der Akrobatikausübung. Die einfachste ist ein Kampf mit zwei Catchern, die sich verhauen, bis einer keine Energie mehr hat. Weiterhin stehen noch "Tag"-Teams (zwei gegen zwei) und eine "4-on-4"-Survivor-Serie zur Verfügung. Der Solospieler gibt sich mit Computerwrestlern ab, die nacheinander ihre Köpfe hinhalten. *ri*

POWER TIPS

Werft ab und zu ein Auge auf den Energiebalken, wenn er zu kurz wird, kämpft defensiver. Ihr müßt Euer Gegenüber so gut es geht immer beschäftigen, wenn möglich sogar am Boden zu halten. Er darf auf keinen Fall genug Zeit bekommen, eine sinnvolle Reihe von Aktionen durchzuführen.

Sucht Euch Euren Lieblingswrestler aus und trainiert mit ihm auf Teufel komm raus. Denn einen der Catcher solltet Ihr zumindest perfekt beherrschen. Laßt im Tag-Team oder in den Survivor-Serien immer einen frischen Mann im Ring, damit Ihr nicht völlig überraschen hopps geht, ohne die Stärken des anderen Catchers ausgespielt zu haben...

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Ijn
Distributor: Acclaim
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Sportspiel

SNES 76%

Star Control 2

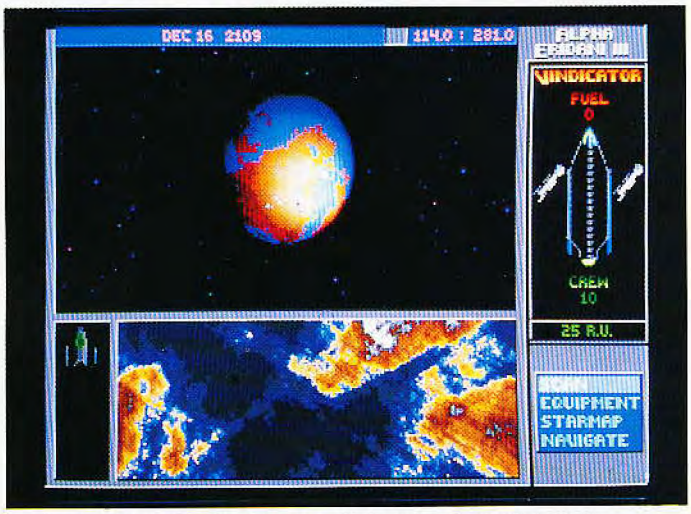
Ab in den Weltraum: Paul "Archon" Reiche schickt uns wieder auf die Jagd nach Aliens, Artefakten und unermeßlichem Ruhm.

Wo ist die nächste Raumstation? Vielleicht kennt das Alien den Weg.

Wem der Name *Star Control* nicht unbekannt vorkommt, hat recht. Schon vor gut einem Jahr konnten wir mit dem Programm des Kultprogrammierers Paul Reiche die Milchstraße und angrenzende Galaxien unsicher machen.

In *Star Control 2* sind inzwischen 25 Planetenjahre vergangen. Das gefährliche Ur-Quan-Imperium, gegen das wir schon im ersten Teil angetreten sind, liegt scheinbar zerstört am Boden. Die Menschheit beginnt mit der Besiedlung der befreiten Galaxie. Unser Abenteuer beginnt auf dem Waldplaneten Unzervald. In der dort existierenden Siedlerkolonie entdeckt man in einer unterirdischen Kaserne ein unbekanntes Raumschiff. Da die Kolonie schon seit Jahren keinen Kontakt mehr zur Erde hatte, entschließt man sich die Gunst der Stunde zu nutzen und mit dem Raumer ins All zu starten.

Euer Mutterschiff ist modular aufgebaut und kann bis zu 25 einzelne Raumer aufnehmen. Leider müssen wir die Schiffchen erst mal kaufen. Ihr dürft auf 3000 Planeten landen und dort nach Bodenschätzen schürfen. Diese Grundstoffe könnt Ihr dann gegen bessere Schiffe und Bewaffnung eintauschen. Kommt es zum Kampf mit anderen raumfahrenden Nationen, werden die Schiffe entweder von Euch selbst in die Schlacht geführt oder vom Computer gesteuert. Ihr könnt dabei den Actionteil selbst steuern als auch die strategische Befehlsgewalt übernehmen. Je nachdem, wie weit die Schiffe voneinander entfernt sind, wird der Weltraum in unterschiedlichen Zoomstufen dargestellt.



Vor der Landung wird der Planet mit dem Scanner untersucht

Reiche hat im zweiten Teil der Raum-Saga 18 Alien-Rassen versteckt, mit denen wir ausgedehnte Menügespräche führen müssen, wollen wir alle Rätsel im Spiel lösen. Astronauten, die mehr Wert auf strategischen Kampf legen, wählen den "Super-Meele-Modus" und können dann pure Raumkämpfe gegen den Computer oder einen Freund austragen.

vw

Meine Meinung

Paul Reiche versteht sein Handwerk noch immer. Schon *Star Control* war eine kleine, oft unterschätze Strategieperle. Im neuen Teil finden wir alle Elemente vom Vorgänger, plus einer gehaltvollen Sciencefiction-Geschichte, inklusive leichter Rollenspielanklänge. Auch technisch kann *Star Control 2* mit den zahlreichen Mitbewerbern mühelos mithalten. Der Computergegner stellt sich recht geschickt an und wird zu einer echten Herausforderung. Da man die Flotten immer wieder neu variieren kann, kommt so schnell keine Langeweile auf. Das Spiel verbindet äußerst geschickt Action- und Strategieelemente, die für Monate gefangen halten. Spannung und Spaß sind garantiert.

POWER TIPS

Taktik ist alles: Da alle Raumschiff-Typen über besondere Vor- und Nachteile verfügen, gibt's auch für alle das entsprechende Gegenmittel. Nach ein paar Raumgefechten kommt man prima zurecht. Wer sich nicht zum Strategen berufen fühlt, läßt die taktische Planung einfach vom Computer übernehmen. Wichtige Hinweise gibt's von den anderen Rassen. Nicht immer gleich draufhauen, sondern lieber erst einmal verhandeln.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Accolade
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Strategie

MS-DOS: 81%

The Dark Queen of Krynn

Aller guten Dinge sind drei: Das "Dragonlance"-Szenario wird beendet, und die dunkle Herrscherin segnet das Zeitliche.

Meine Meinung

The Dark Queen of Krynn ist nicht nur alten "Dragonlance"-Veteranen zu empfehlen. Auch Neulinge werden zufrieden sein, denn SSI hat zum Abschluß der Miniserie noch einmal alles aufgeboten, was schon in den beiden Vorgängern zu gefallen wußte. Sogar die Fantasy-Grafik wurde überarbeitet und gehörig aufgemöbelt: Jetzt dürfen wir in feuchten Höhlen und in einer Unterwasserstadt auf Monsterjagd gehen. Neue Monster machen uns das Leben schwer. Ihr findet nicht nur eine durchgehende Story, sondern werdet auf zahlreichen Nebenschauplätzen und mit kleinen Sub-Plots unterhalten. Einige unschöne Steuerungs-Schwächen der Vorgänger wurden ausgemerzt — so könnt Ihr jetzt auch im "Camp"-Menü einen alten Spielstand laden.

Bei solchen Monstern macht das Leben Spaß: Alle 3-D-Grafiken wurden neu gestaltet

Über die AD&D-Computerrollenspiele des kalifornischen Herstellers SSI muß man eigentlich kein Wort mehr verlieren. Seit Jahren hält das altehrwürdige Spielsystem Ritter und Helden auf der ganzen Welt in Trab. Nach dem Abschluß der "Tyranthraxus"-Reihe mit dem empfehlenswerten *Pools of Darkness* geht es jetzt der dunklen Göttin im "Dragonlance"-Szenario an den ungewaschenen Hals. Sollte es tatsächlich noch einen Rollenspieler geben, der kein Programm der AD&D-Reihe kennt, hier noch einmal der Ablauf in Kürze. Ihr stellt aus einer Auswahl an Rassen und Klassen eine neue, sechsköpfige Truppe auf oder importiert eine gespeicherte und kampferprobte Truppe aus einem der beiden Vorgängerspiele. Auf eine ausgewogene Mischung aus Kriegern, Priestern und Zauberern ist dabei zu achten.

Kämpfe werden in strategischen Runden ausgetragen

Die Umgebung wird in 3-D-Perspektive aus der Sicht Eurer Helden angeboten. Größere Entfernungen werden auf einer Landkarte zurückgelegt, die Party erscheint dabei als einfaches Icon. Trefft Ihr auf eines der zahlreichen Monster im Spiel, wechselt die Sicht auf eine isometrische Perspektive. Die Kampfarena wird dann von schräg oben gezeigt, alle Kämpfer sind durch kleine Icons vertreten. Die Helden werden von Euch persönlich über den Monitor gesteuert oder auf Wunsch vom Computer geführt.

Jeder Held besitzt einen eigenen Charakterbildschirm, mit dem Ihr seine persönlichen Gegenstände verwaltet und alle Werte überwachen könnt.

vw

POWER TIPS

Wie immer ist eine ausgewogene Partymischung der sicherste Weg zum Erfolg. Auf keine Fall solltet Ihr auf einen Paladin verzichten. Gerade im "Dragonlance"-Szenario kann göttlicher Zuspruch von entscheidender Bedeutung sein. Außerdem besitzen sie einen natürlichen Schutz gegen das Böse. Auch ein Ritter darf nicht fehlen. Einige Gegenstände im Spiel können nur von diesen Knaben benutzt werden.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: SSI
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Rollenspiel

MS-DOS:	75%
Amiga:	75%

The perfect General

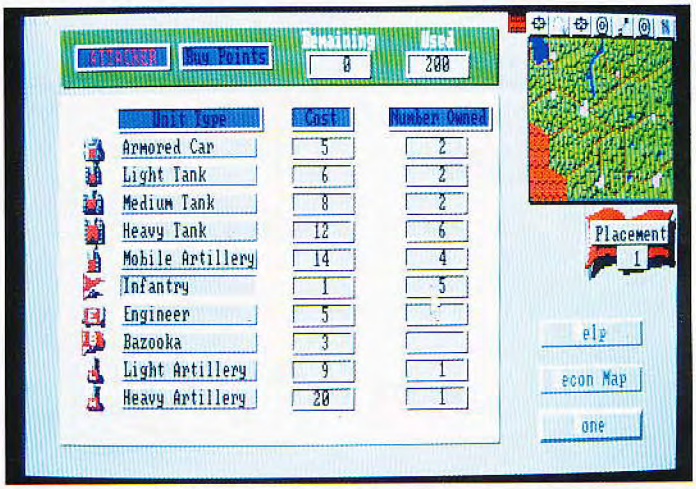
Panzer rumpeln durchs digitale Unterholz. Geschütze donnern. *The perfect General* ist ein Simpelstrategiespiel der besonderen Art.

Meine Meinung

The perfect General ist ein typischer Vertreter der Spiele, die alleine nur mittelmäßig, im Link-Duell mit einem menschlichen Gegner einen Riesenspaß machen. Erlahmt im Solomodus, trotz reichhaltiger Szenarioauswahl, das Interesse auf Dauer, kann im "Modem"-Modus von Langeweile keine Spur sein. Mit gehässigen Kommentaren wie "Ha, hab' ich Dich!" wird ebensowenig gespart, wie mit einer geradezu diabolisch-taktischen Finesse. Weniger "wetterfeste" Freundschaften können in der Hitze des Pixel-Gefechts echten Schaden nehmen.

Mag die Grafik auch recht schlicht sein, die Soundeffekte spärlich (aber gut!) — die elegante Benutzerführung macht dies wieder wett.

Geschäfte des Todes: Der Hobbygeneral kauft neue Waffen...



...die im strategischen Gefecht sofort ausprobiert werden können.

Für eingefleischte Freaks in den USA und Europa hat das Taktikspiel *Empire* schon lange Kultstatus erreicht, der *Empire*-Programmierer Mark Baldwin wird als "Geheimtip" der Szene gehandelt. Nicht minder berühmt ist eines der Neuwerke Baldwins: *The perfect General*. Auf Wunsch alleine gegen einen Computergegner oder via Modem oder Direktlink gegen einen menschlichen Kontrahenten, verschiebt Ihr kleine Einheiten-Icons über ein gutes Dutzend anwählbarer Landkarten. Die Schauplätze der Auseinandersetzung sind übrigens rein fiktiv.

Vor dem eigentlichen Kampf entscheidet sich der/die Spieler für eine Seite — entweder Angreifer oder Verteidiger. Je nach Szenario variieren die Aufgabenstellungen. Meistens läuft es jedoch darauf hinaus, die meisten "Victory"-Punkte zu erzielen. Diese Punkte gibt's z.B. durchs Erobern von Städten (einfach mit einer Einheit drüberfahren) und Geländegewinne. Sind alle Einstellungen gemacht, kauft Ihr im lokalen "Waffensupermarkt" Eure Einheiten ein. Vom simplen gepanzerten Jeep über drei Panzertypen bis zu Infanterie, Pioniertruppen und Artillerieeinheiten reicht das Spektrum. Ist die Armee beisammen, wird sie per Mausklick auf einer Landkarte verteilt und später quasi rundenweise gezogen. Verzieht sich der Kanonendonner, werden übriggebliebene Einheiten sowie bis dahin eroberte Städte bewertet und die entsprechenden Punkte vergeben. *mh*

POWER TIPS

"Kauf ein, kauf viel ein!" — so in etwa könnte der oberste Leitsatz des "perfekten Generals" lauten. Vor allem die richtige Mischung aus schweren, aber lahmen Geschützen, und leichten, aber wieselflinken Panzern verspricht den meisten Erfolg. Vor allem die fahrbaren Artillerielafetten sind nicht zu unterschätzen. Durch die Reichweite und die Option Sperrfeuer zu schießen, eröffnen sich Euch ungeahnte strategische Möglichkeiten.

Ein paar kleine, reichweitenstarke Jeeps gehören unbedingt mit in die Truppe. Diese lassen sich wunderbar als Aufklärer einsetzen.

Infanterie ist zwar preiswert, aber lohnt sich kaum. Die Schlachten in diesem Spiel werden fast ausschließlich von Panzern entschieden.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: QQP/Ubisoft
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Strategiespiel

MS-DOS: 77%

Thunder Force 4

Panik im Weltraum: Das bestens ausgerüstete Thunder-Force-Geschwader sorgt zum vierten Mal für Ruhe und Ordnung.

Dieser Endgegner schlägt mit seinem überdimensionalen Schwanz um sich

Wenn im Weltraum etwas schiefgeht, sind meistens die Außerirdischen Schuld. Auch diesmal passiert das Unvorhersehbare: Eine gelangweilte Alien-Bande macht sich über das Sonnensystem her und besiedelt die unbewohnten Planeten. Soweit nichts Beunruhigendes, doch als die Aliens auch die Planeten der Menschen anvisieren, bekommt der Vorstand des intergalaktischen Anti-Alien-Komitees Muffe. Die noblen Herren bemannen den Osiris-2-Kampfjäger, dessen Pilot sich gleich ins All begibt, um die randalierenden Tunichtgute aufzuhalten. Damit Ihr nicht ganz allein in den unendlichen Weiten des Universums herumschwirrt, schicken Eure Mitarbeiter kleine Extrakanister ins All, die Ihr abschießt. Drinnen stecken brennstarker Doppellaser, hinterhältiger Nach-hinten-Schuß und Extraleben. Sichelgeschoß, breiter Laser, Lenkrakete und Drei-Richtungs-Wumme findet Ihr ebenfalls im Extrawaffenfundus. Zum krönenden Abschluß gibt's Beiboote, die um Euer Raumschiff kreisen, und ein Schild, mit dem Ihr Euch vor Angreifern schützt. Auf Eurer gemütlichen Reise zum Obermotz des Spiels fliegt Ihr durch zerstörte Großstädte, einen Unterwasserlevel, die Sandwüste, eine Felsgrotte und das All. Vor Beginn der Baller-Action stellt Ihr die Reihenfolge der ersten vier Levels nach eigenem Ermessen zusammen. *ak*

Bei Thunder Force 4 geht's ballertechnisch heiß her

Die Gegner im Wüstenlevel sind bis an die Zähne bewaffnet

POWER TIPS

Auch hier geben wir Euch Tips zum letzten Obermotz des Spiels: Wenn er erscheint, positioniert Ihr Euer Raumschiff am linken Bildschirmrand und zerstört das Mittelstück des Halunken. Danach geht Ihr die rechte Seite an. Wenn das Ding auf Euch zurast (vorher holt es Schwung), weicht Ihr nach unten aus — dort werdet Ihr nicht getroffen. Teilt sich die weiße Kugel, müßt Ihr lediglich auf die linke schießen. Wenn sie verschwindet, löst sich der Endgegner auf. Viel Spaß mit dem Abspann!

Meine Meinung

Techno Soft weiß schon seit *Thunder Force 3* und *Elemental Master*, wie ein fesselndes Ballerspiel aussehen muß: Gute Spielbarkeit, imposante Grafik und innovative Extrawaffen sind gefragt. Zusammen mit dem NCS-Shooter *Gley Lancer* gehört der neue *Thunder Force*-Teil zur Crème de la crème auf dem Ballerspielsektor. Techno Soft hat sich "frei" an Super-Nintendo-Ballereien bedient und Konami-Ideen abgeschaut: Feinde fliegen Euch mit 3-D-Effekt um die Ohren, vergrößerte Sprites stehen im Vordergrund, Dreheffekte schmücken den Abspann. Dank der fabelhaften grafischen Gestaltung — nur leichtes Ruckeln hält Euch manchmal auf — plaziert sich der vierte noch vor dem dritten Teil. Mega-Drive-untypisch bekommt der Spieler sogar einen tollen Soundtrack zu hören: Melodische Gitarren-Riffs, Hardrock-Klänge und glasklar gesampelte Instrumente suchen ihresgleichen auf dem Sega-Gerät.

Hersteller: Techno Soft
Distributor: Import
Zirka-Preis: 110 Mark
Genre: Ballerspiel

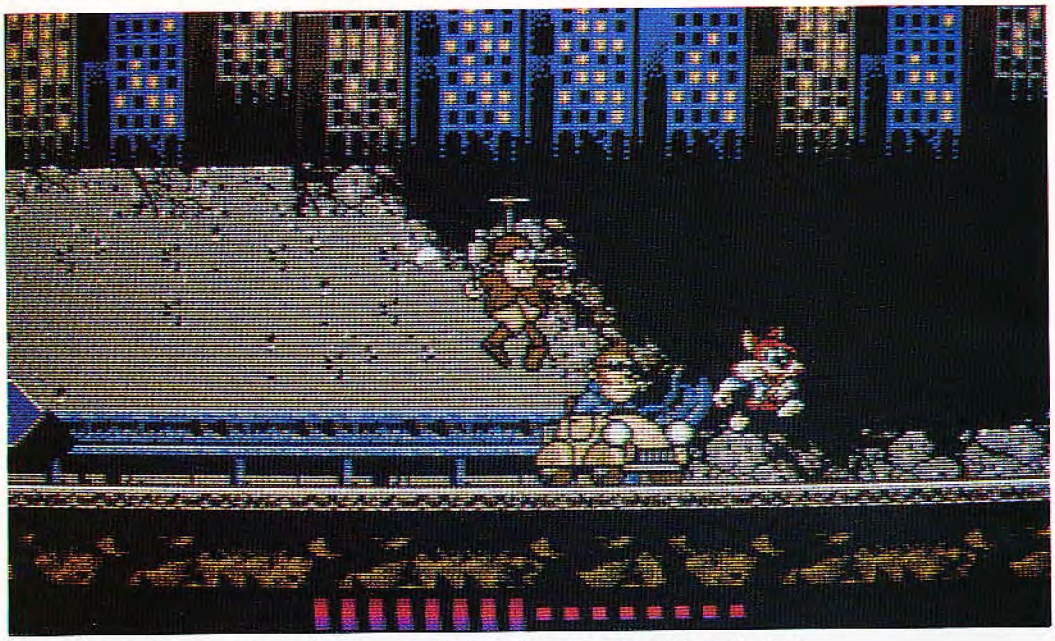
Mega Drive: 85%

Titus the Fox

Joystick-Akrobaten aufgepaßt! *Titus the Fox* ist ein flinkes und abwechslungsreiches Jump'n'Run wie es im Buche steht.

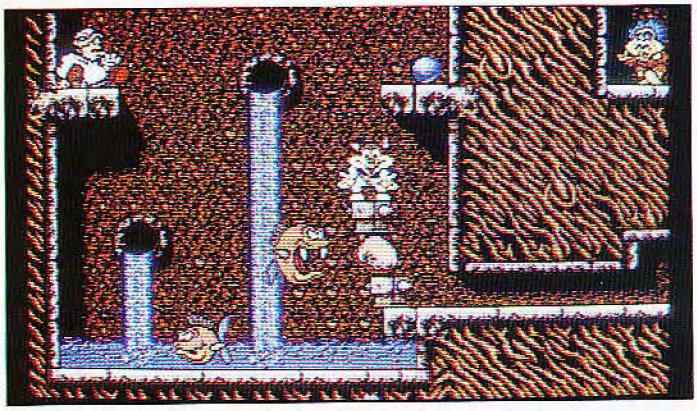
Meine Meinung

Titus ist ein mustergültiges Jump'n'Run mit allem was dazugehört. Verschiedene Grafikszenarien, ordentlicher, stimmungsvoller und nichtnervender Sound und eine solide Steuerung des kleinen Fuchses wirken sich angenehm auf das ganze Spiel aus. Die Vielfalt der Gegner scheint unerschöpflich. Was da Buntes auf dem Bildschirm hüpft, springt und fliegt, erfreut auch das verwöhnte Auge. Satte 32 Farben bunt ist Titus' Geschicklichkeitswelt — und die wird mühelos in alle Richtungen gescrollt, so als sei das das einfachste der Welt. Ich kann *Titus the Fox* allen Freunden von Jump'n'Runs, Füchsen und Joysticks empfehlen. Selbst die PC-Version holt aus der komplizierten Joystick-Steuerung das Beste heraus und zeigt, wie gut das Genre auf dem PC zu realisieren ist.

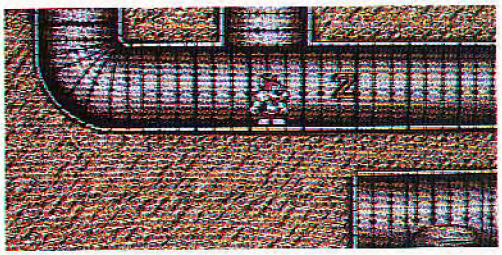


Ein Fuchs mit 16 Leben: Pro Leben habt Ihr 16 Energiepunkte zu verlieren (Amiga)

Wie das Leben so spielt, müssen die Freundinnen von Jump'n'Run-Helden immer für Entführungen irgendwelcher Bösewichter herhalten. So fühlt sich also auch Titus, ein Pariser Fuchs, von einem Scheich herausgefordert, als dieser die Füchsin Foxy in der Wüste kidnappt. 16 Levels muß Titus in seiner Rettungsaktion durchqueren — einmal nach Marrakesch und wieder zurück. Ziel ist es, jeweils so schnell wie möglich unbeschadet das Etappenende der Levels zu erreichen. Ihr verfolgt die Geschichte ständig von der Seite, steuert Titus also nach links oder rechts, klettert Leitern nach unten oder springt nach oben. Mit Hilfe eines Trampolins erreichen seine Hüpfkünste gar olympische Rekorde. Dieses und einige andere Hilfsmittel sind aber auch bitter nötig, denn nur so erreicht Ihr einige gut versteckte Extras oder entdeckt einen Höhlenausgang. Findet Ihr Kisten oder andere sperrige Behälter, könnt Ihr diese aufnehmen und woanders plazieren — für den Fall, daß gerade kein Trampolin verfügbar ist. Schwer machen das Leben von Titus die zahlreichen überall vorhandenen Sprite-Gegner: Schwertkämpfer, Penner, Hunde und bitterböse Hausfrauen ziehen Titus bei der kleinsten Berührung Energie ab. Drei Leben, 16 Energiepunkte stehen Euch dankenswerterweise für die Marrakesch-Expedition zur Verfügung. Ihr könnt Euch natürlich auch gegen die Feindüberzahl wehren. Sammelt Bierflaschen, Kisten und Dosen und schleudert sie Euren Widersachern einfach entgegen. Zusätzlich gibt's nach jedem bestandenen Level ein Paßwort, das Euch wieder zum letzten erreichten Level zurücktransferiert. *ri*



Titus macht auch auf dem PC eine gute Figur (MS-DOS/VGA)



In der Kanalisation ist Kartographieren angesagt (Amiga)

POWER TIPS

Geht vorsichtig und sparsam mit den herumliegenden Gegenständen um, manche verschwinden nach dem Wurf auf Feinde nämlich auf Nimmerwiedersehen. Und je mehr Feinde Ihr von der Bildfläche geputzt habt, desto einfacher ist das Erforschen der Levels.

Bei einigen Levels lohnt sich ein simples Kartographieren. So laßt Ihr garantiert keine Bonusstelle aus und verirrt Euch nicht.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Titus
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 85 Mark
Genre: Geschicklichkeitsspiel

AMIGA	73%
MS-DOS	72%

Ultima 7 — The Black Gate

Kultprogrammierer Richard Garriot dreht auf: Mit *Ultima 7* beginnt ein neues Kapitel in der Computerunterhaltung.

It's Partytime: Die Helden im Überblick

Die Ultima-Rollenspielreihe gehört zu den erfolgreichsten Programmen der Unterhaltungssoftware. Fans auf der ganzen Welt sind schon im Lande Britannia auf die Reise gegangen. Namen wie Iolo oder Avatar haben nicht nur in Rollenspielerkreisen einen legendären Ruf.

Im siebten und neuesten Teil der Serie sind mehr als 200 Jahre vergangen, seit wir als Avatar zum letzten Mal in Britannien unterwegs waren. Die scheinbar bösen Gargoyles, mit denen wir im letzten Teil unsere liebe Not hatten, sind längst zu friedlichen Mitgliedern der Gesellschaft geworden. Trotzdem ist etwas faul im Lande. Geheimnisvolle Ritualmorde verunsichern die Bevölkerung und eine undurchsichtige Sekte breitet sich aus. Zum Glück sind wir nun zurück und werden die Rätsel natürlich in Null Komma nichts lösen.

Wie schon in den Vorgängern wird auch im neuesten Teil die Landschaft aus der Vogelperspektive geboten. Betreten wir mit unserer Truppe ein Haus, wird einfach das Dach ausgeblendet und wir haben freie Sicht in das jeweilige Stockwerk.

Britannia ohne Icons: Im neuen Spiel wird alles mit der Maus gesteuert

Die größte Überraschung für alle Veteranen: Es gibt im Spiel keine Icons mehr. Die Helden werden komplett mit der Maus gesteuert. Per Mausklick werden Gegenstände aufgesammelt, benutzt oder verschoben. Um die Truppe durch die Welt zu steuern, genügt ebenfalls ein kurzer Wink mit der Maus. Bei Gesprächen mit den mehr oder weniger freundlichen Einwohnern des Landes, suchen wir uns passende Stichwörter aus einem kleinen Menü aus. Kämpfe laufen fast automatisch ab — Ihr bestimmt nur ob sich die einzelnen Charaktere offensiv oder defensiv verhalten. Jeder der Helden besitzt einen eigenen Charakterbildschirm, der bei Bedarf eingeblendet wird. *vw*

POWER TIPS

Zuerst solltet Ihr die Ställe in Trinsic absuchen und alle wichtigen Gegenstände mitnehmen. Den Schlüssel, den Ihr bei dem armen Opfer findet, öffnet in seinen Privathaus die Truhe. In der Truhe findet Ihr einige Gegenstände, die Euch auf die Spur des Paßwortes bringen.

Meine Meinung

Eines muß man Richard Garriot lassen: Er kennt keine Kompromisse. Was technisch machbar ist, das wird gemacht. So ist es kein Wunder, daß *Ultima 7* selbst auf 386er nur stockend läuft und erst ab 33 MHz langsam in Schwung kommt. Die Resultate dieser technischen Protzerei sieht man dafür auch an allen Ecken und Enden. Noch nie war Britannia so lebendig, noch nie hatte man so sehr das Gefühl, in einer wirklichen Welt auf die Reise zu gehen. Auch visuell und akustisch wird einiges geboten: Zahlreiche neue, wunderschön abgemischte Musikstücke erfreuen das Ohr, aufwendige und detaillierte Grafiken lassen staunen. Natürlich ist *Ultima 7* für alle Fans mit der entsprechenden Rechenpower ein Muß. Ein Wermutstropfen ist zu vermelden: Die frühen Versionen waren leider nicht ganz "Bug"-frei.

Eine Unterredung mit Spark bringt Informationen über "The Fellowship". Auch Gilberto, der örtliche Leiter der Bruderschaft, hat einiges zu erzählen. Habt Ihr Trinsic verlassen, dann geht schnurstracks nach Britain und unterhaltet Euch dort mit dem guten Lord British.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Origin
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 130 Mark
Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

MS-DOS: 84%

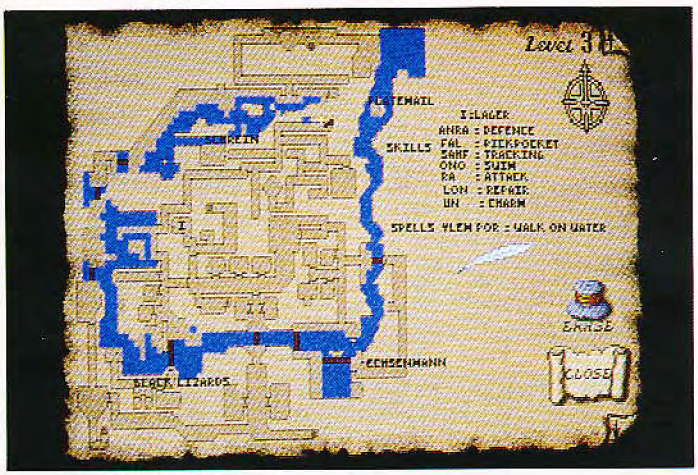
Ultima Underworlds

Vorsprung durch Technik: Das Programmierteam "Blue Sky Productions" zeigt mit *Ultima Underworld* wie Dungeons heute auszusehen haben.

Meine Meinung

Moderne Dungeontüftler ohne einen schnellen PC (mindestens einen 386er) werden sich in das wertvolle Sitzfleisch beißen: *Ultima Underworlds: The Stygian Abyss* zeigt den Kollegen, zumindest technisch, was eine Harke ist. Die tolle Spielstimmung *Ultima Underworlds* steht und fällt mit der höchst beindruckenden Grafik. So sollte ein Pixel-Labyrinth aussehen: Keine Ecken und Kanten, Steigungen, Gefälle, runde Kammern, moosbewachsene und feuchte Wände. Leider müssen Unterweltler ohne freie Wildbahn, sprich Außenwelt, auskommen. Zudem täuscht die gigantische Grafikpracht nicht darüber hinweg, das es der *Stygian Abyss* ein wenig an Storysubstanz fehlt.

Die Katakomben der Stygian Abyss sehen gut aus



"Automapping" wie es besser nicht sein könnte

Im Laufe seines Spielerlebens besucht der Rollenspielfan tiefe Dungeons gleich dutzendweise. Einige Dungeons bieten genügend Sagenstoff für ganze Rollenspielgenerationen. Nur mit Ehrfurcht sprechen zum Beispiel alte Ultima-Veteranen von dem Final-Labyrinth aus dem vierten Teil der berühmten *Ultima*-Serie. Ein Grund mehr das High-End-Dungeon *Stygian Abyss* zum Schauplatz eines Rollenspiels zu machen.

Das Newcomerdesign-Team "Blue Sky Productions" nahm sich im Auftrag Origins dieser Aufgabe an. Statt ausgetretene Rollenspieltrampelpfade zu betreten, ließen sich die Burschen von "Blue Sky" etwas Besonderes einfallen. So spielt zwar *Ultima Underworlds: The Stygian Abyss* "nur" in einem einzigen Labyrinth, aber das Solodungeon (eine Oberwelt gibt's nicht) hat's wahrlich in sich. Denn dank modernster Zeichentechniken hat die *Stygian Abyss* nichts mehr mit den Labyrinthen bekannter Spiele zu tun. Anstatt simple, glatte und möglichst quadratische Wände, Kammern oder Gänge zu verwenden, wurde die acht Stockwerke tiefe *Stygian Abyss* zu einem möglichst "natürlichen" Labyrinth, durch das Ihr einen Solocharakter steuert. Da gibt es runde Räume, Steigungen, Gefälle und unterirdische Flüsse, in denen Wasser schwappt. Natürlich mit allen physikalischen Gesetzmäßigkeiten: Legt Ihr beispielsweise einen Gegenstand an einem abschüssigen Gang ab, kollert das Item hinunter. Damit Ihr Euch nicht verlauft, wurde dem Spiel ein superkomfortables Automapping verpaßt. Auf den Karten dürft Ihr sogar selbst Notizen machen!

Gesteuert wird der Held (oder die Heldin), am bequemsten mit der Maus. Per Mausklick lassen sich Gegenstände aufsammeln, Türen öffnen, Zaubersprüche aus Runen zusammenbasteln und Monster versemmeln. Unterwegs trefft Ihr aber auch auf friedliche Labyrinthbewohner mit denen Ihr Euch dank Stichwortprinzip unterhalten könnt und die kleine Aufträge erteilen. *mh*

POWER TIPS

Wichtige "Mantras" auf einen Blick:
Ra: Attack
Anra: Defence
Ora: Unarmed
Amo: Sword
Lahn: Lore
Un: Charme
Sol: Casting
Gar: Axe
Aam: Picklock
Lon: Repair
Fal: Acrobat
Koh: Mace
Fahm: Missile
Insahn: Cup of Wonder
Fanlo: Key of Truth

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Origin
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Rollenspiel

MS-DOS: 94%

Uncharted Waters

Einmal Pirat sein! Einmal als großer Entdecker in die Geschichte eingehen! Strategieexperte Koei erfüllt mit *Uncharted Waters* diese Wunschträume.

Im Seegefecht wird auf eine strategische Hexfeld-Karte umgeblendet

Wer von uns hat nicht in frühesten Kindheitstagen gebannt in die Glotze gestarrt, wenn Burt Lancaster, alias der "Rote Korsar", auf der Brücke seines Piratenschiffes stand. Wer von uns hat nicht "Die Schatzinsel" verschlungen und von weiter See, knarrenden Wanten, Salzbrise, Teergestank, Schwertergeklirr und Kanonendonner geträumt. Dank *Uncharted Waters* aus dem Hause der fernöstlichen Taktikgurus von Koei, wird dieser Traum, wenn auch nur am Computerbildschirm, wahr.

Vor dem Spielstart verpaßt Ihr Eurem zukünftigen Kapitän einen schmissigen Namen und verteilt, wie in einem Rollenspiel, ein paar Punkte auf fünf verschiedene Charakterwerte. Eure Karriere beginnt in Lissabon. Ein kleines Minisegelschiff, eine Handvoll Matrosen und ein gefüllter Laderaum ist alles, was Euch zur Verfügung steht. Klar, daß wir uns nicht damit zufriedengeben. Es gilt, wahlweise durch friedlichen Handel oder Piraterie das eigene Vermögen zu mehren. Mit gefülltem Goldbeutel könnt Ihr in Häfen neue Besatzungsmitglieder anheuern, dickere Schiffe in Auftrag geben, alte Kähne besser ausrüsten und "bedürftigen" Stadtoberhäuptern finanziell unter die Arme greifen. Habt Ihr noch Dukaten übrig, dürfen diese in lokalen Spielhöllen beim Pokern verjubelt werden.

Im Laufe Eurer Seefahrerkarriere setzt Ihr nur in europäischen Küstengewässern Segel. Habt Ihr genügend Kohle zusammengerafft um Galeonen zu bauen und auszurüsten, bekommt Kolumbus Konkurrenz und Ihr dürft Euch aufmachen, die komplette Weltkarte zu erforschen. Selbstredend ist auch ein berühmter Entdecker nicht gegen böse Buben gefeit. Kommt's mit feindlichen Schiffen zum Seegefecht, wird von der üblichen Landkarte auf eine Hex-Feldkarte umgeblendet, auf der Ihr rundenweise die Kanonen sprechen laßt. *mh*

Land in Sicht: Der Ausguck macht einen neuen Hafen aus.

Meine Meinung

Spätestens seit dem "Roten Korsaren" und den Abenteuern auf der "Schatzinsel" sind die meisten von uns mit einem echten Piratenvirus infiziert. Ob wir mit Sid Meiers *Pirates* in See stechen oder als Guybrush Threepwood die *Monkey Islands* befreien — Seeräuberdramen haben Hochkonjunktur. Koeis Strategierollenspiel-Handelssimulations-Mixtur *Uncharted Waters* schlägt in die gleiche, suchtverdächtige Kerbe. Alte Teerjacken mit einem Faible für Strategie, werden mit wachsender Begeisterung ein Handelsimperium aufbauen, als Pirat fette Frachter aufbringen und um schöne Gouverneurstöchter buhlen. Dank der taktischen Langzeitmotivation schippert *Uncharted Waters* mit vollen Segeln in die Oberliga der Piratenspiele.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Koei/Infogrames
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Strategiespiel

MS-DOS: 85%

POWER TIPS

Hier eine kleine Auswahl an Städten nebst den wichtigsten Handelsgütern:

Alexandria: Olivenöl, Baumwolle, Kleidung, Getreide
Bordeaux: Käse, Getreide, Waffen, Wein, Porzellan
Cochin: Getreide
Hamburg: Getreide, Käse, Kleidung
Jamaica: Baumwolle
Marseille: Wein, Waffen, Kleidung
Nagasaki: Porzellan, Gold
Venedig: Olivenöl, Wein, Porzellan

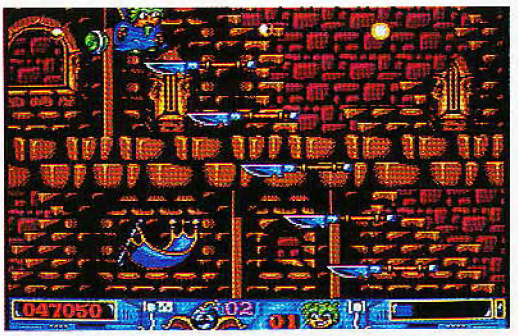
Videokid

Von Videorecordern geht eine viel größere Gefahr aus als wir bisher dachten — sie kidnappen unschuldige Kinder!

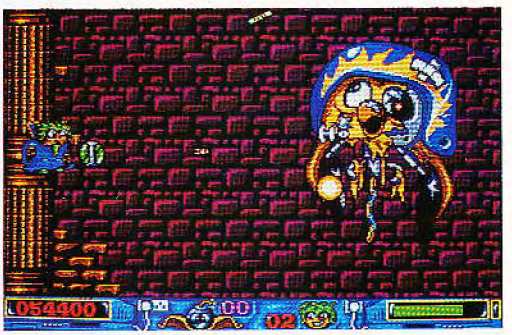
Meine Meinung

Lob an den Spielfelddesigner! Die Levels sind perfekt ausgetüftelt worden. Die richtigen Gegner zur richtigen Zeit, hier noch ein Extra, dort ein Hindernis. Die Parcours von *Videokid* kann man richtig auswendig lernen — so bewältigt man sie am besten. Zumindest tut man sich leicht, wenn man sich die Richtungsänderungen beim Scrollen merkt, denn von einer näherrückenden Bildschirmwand zerquetscht zu werden, ist der peinlichste Tod. Viele Gegner, knifflige Hindernisse und ordentlich verteilte Extras. Bis auf einige Stellen, an denen es besonders hektisch zugeht, ist alles flüssig spielbar. Glücklicherweise habt Ihr für jedes Leben aber einen fetten Energiebalken, der nach bestandenem Level wieder voll aufgepumpt wird. *Videokid* ist ein fröhliches Ballersammelsurium für Actionfans.

Videokids Grafik besticht durch liebevolle, nett animierte Sprites (Amiga)



Die Äxte fliegen in bestimmten Formationen



Der Obermotz wirkt schon etwas demoliert

Als der Dad des rotzfrechen kleinen Billy einen neuen Videorecorder nach Hause bringt, holt dieser natürlich sofort seine fünf Lieblingsfilme, um sie in neuer Qualität anzusehen. Doch da passiert das Unfaßbare: Der Kassettenschacht des Recorders öffnet sich und saugt Billy in seine elektronischen Eingeweide. Das oberböse Videomonster schickt den Bengel nun in seine fünf verschiedenen Lieblingsvideowelten. Hier übernehmt Ihr die Kontrolle über Billy. Mittels Joystick steuert Ihr das kleine grünhaarige Sprite durchs Mittelalter, den Wilden Westen, eine Science-fiction-Welt, das gefürchtete Bandenchicago und eine grauenhafte Horrorwelt. Pro Welt müßt Ihr vier verschiedene Abschnitte mit neuen Herausforderungen bestehen. Ihr lauft und schwebt (dank Magie) mit Billy einen scrollenden Parcours entlang, vorbei an bunten Grafiken, hervorstehenden Mauern und anderen Hindernissen. Werdet Ihr aus dem scrollenden Bildschirmabschnitt herausgedrängt, ist eines Eurer Leben futsch. Damit der Geschicklichkeitsparcours nicht zu einfach wird, machen Euch zahlreiche Gegner-Sprites das Leben schwer: Ritter, Revolverhelden, Geier — alles was die fünf Welten zu bieten haben, begegnet Euch auf der Reise. Angriff ist die beste Verteidigung, so dürft Ihr natürlich auch zurückschießen. Extras verbessern den Wirkungsgrad Eurer Schußwaffe. Außerdem findet Ihr einige Smart-Bombs, die bei Druck auf die Space-Taste alle garstigen Störenfriede vom Bildschirm fegen. Ausgeschlossen davon sind die zähen Obermotze, die erst nach Beweis Eures taktischen Geschicks ihren Geist aufgeben. *ri*

POWER TIPS

Um *Videokid* zu spielen, muß man in Stimmung sein. Am besten in nervoser, angespannter Abreagiernervosität. Um den zahlreichen Schüssen auf dem Bildschirm auszuweichen, bedarf es nämlich brutaler Hektik.

Die wirkungsvollste Waffe ist immer noch der Schräg- bzw. Diagonalschuß. Tauscht ihn auf keinen Fall mit einer anderen Waffe.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Gremlin
Distributor: Softgold
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Action

AMIGA 73%

Warsong

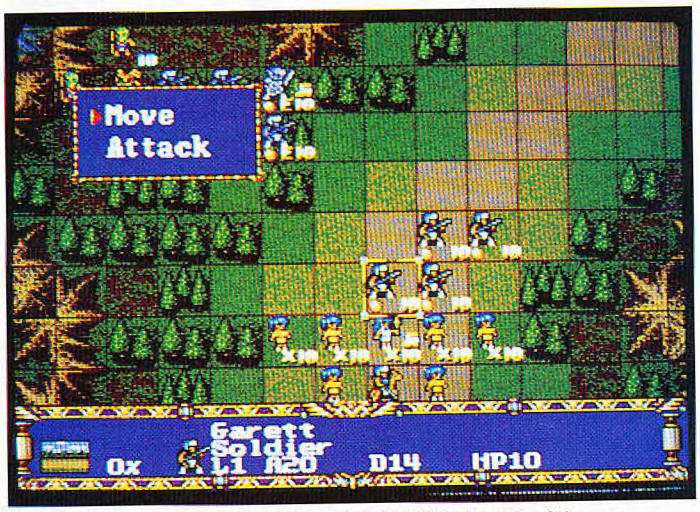
Nur als Import gibt's hier eines der schönsten Strategiespiele der Welt: NCS inszeniert mit *"Warsong"* 20 märchenhafte Strategieszenarios.

Texte in Englisch sorgen für Atmosphäre und Spannung

Die Vorgeschichte des *Warsong*-Abenteuers erlebt Ihr durch ein Intro-Szenario: Als finstere Truppen das Schloß Eures königlichen Vaters überfallen, seid Ihr bereits zur Stelle. Ihr könnt handeln und mitkämpfen, den Ausgang dieser ersten Schlacht aber nicht verändern. Was Ihr — ein noch unerfahrener Prinz — auch tut, das Schloß fällt, das Königreich zerbricht.

Zwanzig Szenarios liegen nun vor Euch, zwanzig Schlachten müssen geschlagen werden, bis die Niederlage Eures Vaters gerächt ist. Jedes Szenario konfrontiert Euch mit einer kritischen Situation während Eures langen Feldzugs zur Festung des Erzbösewichts. Ihr beginnt in Eurem Heimatland, sammelt Truppen und stellt die Sicherheit in bedrohten Dörfern wieder her. Dann verlaßt Ihr das Reich, erlebt Grenzscharmützel im Niemandsland und brecht Belagerungen. Immer mehr Helden stoßen zu Euch. Während Ihr tapferer und mächtiger werdet, sammeln sich ein junger Fürst, ein Ordensritter, eine Priesterin und eine Hexe um Euch — der treue Feldmarschall Eures Vaters begleitet Euch von Anfang an. Alle bringen ihre eigenen Truppen und Fähigkeiten mit sich. In Magie versierte Kriegsgefährten hexen, ein Meeresfürst begleitet Euch mit seinen Seepferdkriegern. Maximal führt Ihr acht Helden mit je acht Einheiten über ein schachbrettähnliches Spielfeld, das in alle Richtungen scrollt. Über ein Menüsystem bewegt Ihr Truppen, heilt oder verschleudert Zaubersprüche. Während Ihr am Anfang Defensiv- und Verteidigungsfeldzüge führt, geht Ihr später in die Offensive.

Dank Erfahrungspunkten und Levels für jeden Schlagabtausch, steht Ihr am Schluß dem Feind mit einer gewaltigen Armee aus Fantasy-Superhelden und Edelstahlrittern gegenüber. Magische Schilder und Waffen habt Ihr natürlich auch dabei... *wi*



Warsong bietet schöne Grafik und durchdachte Benutzerführung

Meine Meinung

Der Importknüller *Warsong* ist kaum noch zu bekommen, trotzdem lohnt die Suche. Das Spiel ist eine schmucke Mischung aus Rollen- und Strategielementen, das mit einer durchdachten Benutzerführung locker von der Hand geht. Neben der taktischen Tiefe (die man unter der Bonbongrafik erst auf den zweiten Blick erkennt) erfreut *Warsong* durch Gags und Überraschungen. Bis zum triumphalen Ende werdet Ihr von neuen Monstern gefordert und mit besseren Wunderwaffen konfrontiert. Die Grafik ist schlicht, aber edel, die Hintergrundmusik ebenfalls: Einsteiger und Profis müssen zugreifen.

Bestimmte Truppen sind gegen bestimmte Feinde besonders schlagkräftig — gegen andere nahezu wehrlos. Außerdem solltet Ihr Einheiten möglichst in der Nähe des jeweiligen Generals postieren — dann heilen sich die Trupps während des gegnerischen Zugs. In der Schlacht bringt's ebenfalls einen Vorteil, wenn General und Soldaten Seite an Seite kämpfen. Auf der anderen Seite sind Truppenansammlungen aber auch lohnende Ziele für eine gegnerische Magieattacke...

Hersteller: NCS
Distributor: Import und Fachhandel
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Strategie

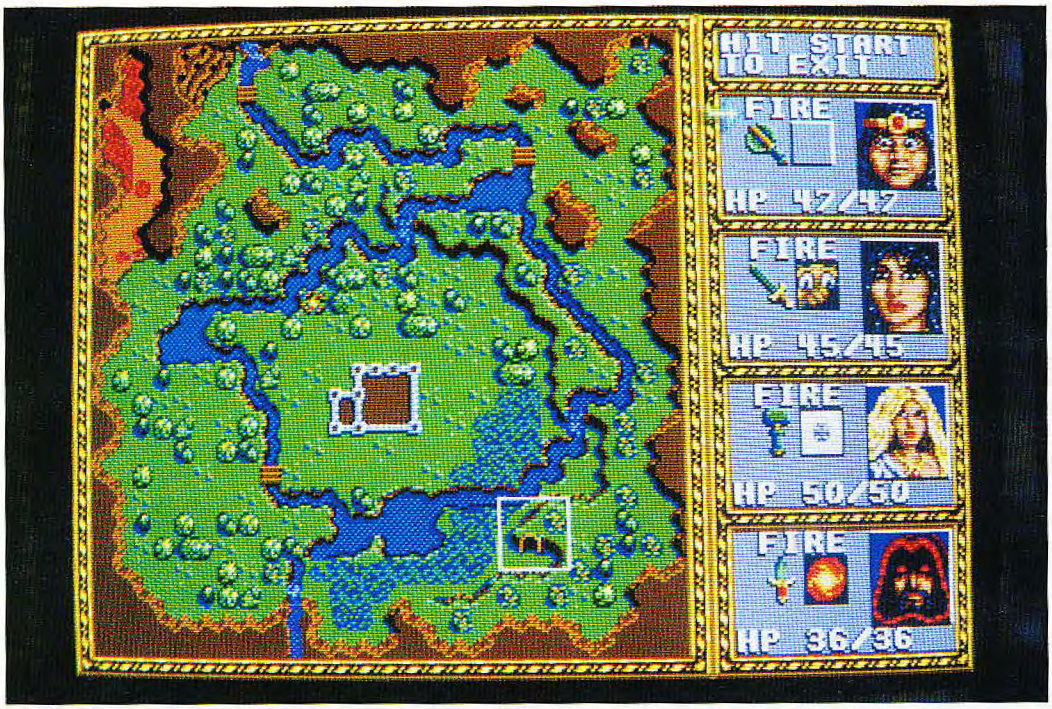
Mega Drive: 88%

Warriors of the Eternal Sun

Ritter unter der Höhensonne: Im neuen Dungeon-Modul von Sega befreien wir eine ganze Welt aus einer mißlichen Lage.

Meine Meinung

Die anfangs vielleicht etwas unentschlossen wirkende Mischung aus Runden- und Echtzeitkampf erweist sich bald als locker spielbar. Das Joypad wird problemlos mit beiden Kampfvarianten fertig; für uns ist die Mischung kurzweilig und erfrischend. Dieser positive Eindruck setzt sich in der unverbrauchten Geschichte fort. Die leicht südamerikanisch angehauchte Geschichte, inklusive Amazonas-Dschungel, Sonnentempel und Godzilla-Monster, bringt eine frische Brise in den etwas tristen Rollenspielalltag. Leider hat man den Schwierigkeitsgrad nicht ganz in den Griff bekommen: Anfangs ist's zu schwer, später wird es etwas zu einfach.



Auf der Übersichtskarte wird der aktuelle Standort angezeigt

In den Dungeons wird die Welt in drei Dimensionen geboten

Glück im Unglück: Eben noch kämpfen wir einen heldenhaften Verteidigungskampf gegen fiese Ork-Horden, im nächsten Moment wird unsere ganze Stadt von einem Blitz verschlungen, um auf einem anderen Planeten wieder aufzutauchen. Jetzt sind wir zwar in relativer Sicherheit, die Sache hat nur einen kleinen Haken. Am Himmel brennt eine unerbittliche rote Sonne, durch deren Strahlung die Bevölkerung langsam, aber sicher verrückt wird. Keine Frage, es muß etwas geschehen.

Zusammen mit vier aufrechten Gefährten wagen wir uns auf eine gefahrvolle Reise, um alle Rätsel zu lösen. Ihr könnt entweder eine vorgefertigte Party in die Schlacht steuern oder Euch eigene Helden nach den AD&D-Regeln basteln. Die genreüblichen Klassen Krieger, Magier, Priester und Dieb stehen zur Verfügung. Als Rassen werden Menschen, Zwerge und Elfen angeboten. Seid Ihr oberirdisch unterwegs, wird die Landschaft aus der Vogelperspektive à la *Ultima* gezeigt. Kämpfe werden in Runden nach den AD&D-Regeln ausgetragen. Sobald Ihr im Untergrund tätig seid, wird eine 3-D-Sicht geboten. Passend zu diesem Perspektivwechsel laufen nun alle Kämpfe in Echtzeit ab. Wer zuerst auf den entsprechenden Feuerknopf drückt, zaubert oder prügelt zuerst.

Zur besseren Orientierung könnt Ihr drei unterschiedliche Landkarten einblenden — in den Dungeons gibt's Automapping. Leider könnt Ihr bereits kartographierte Labyrinthe nicht abspeichern: Immer wenn Ihr ein Dungeon verlaßt, geht auch die Karte verloren. Wie es sich gehört, besitzt jeder Charakter einen eigenen Bildschirm, auf dem alle Gegenstände verwaltet und alle Zaubersprüche bereitgestellt werden. Wer das Abenteuer heile übersteht, darf sich nach dem Abspann eine Menge Checksummen aufschreiben und so seine Helden in die bereits geplante Fortsetzung übertragen. *vw*

POWER TIPS

Ihr müßt wirklich jeden Winkel in der Heimatstadt gründlich absuchen. Mindestens fünf kleine Labyrinthe und Keller sind in den unmöglichsten Winkeln und Ecken versteckt. Danach solltet Ihr Euch nach Norden bewegen und den oberen Wasserfall unter die Lupe nehmen. Hinter den Wassermassen findet Ihr ein erstes Dungeon, in dem Ihr Eure Charaktere relativ gefahrlos befördern lassen könnt.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Sega
Distributor: Sega
Zirka-Preis: 130 Mark
Genre: Rollenspiel

MEGA DRIVE: 76%

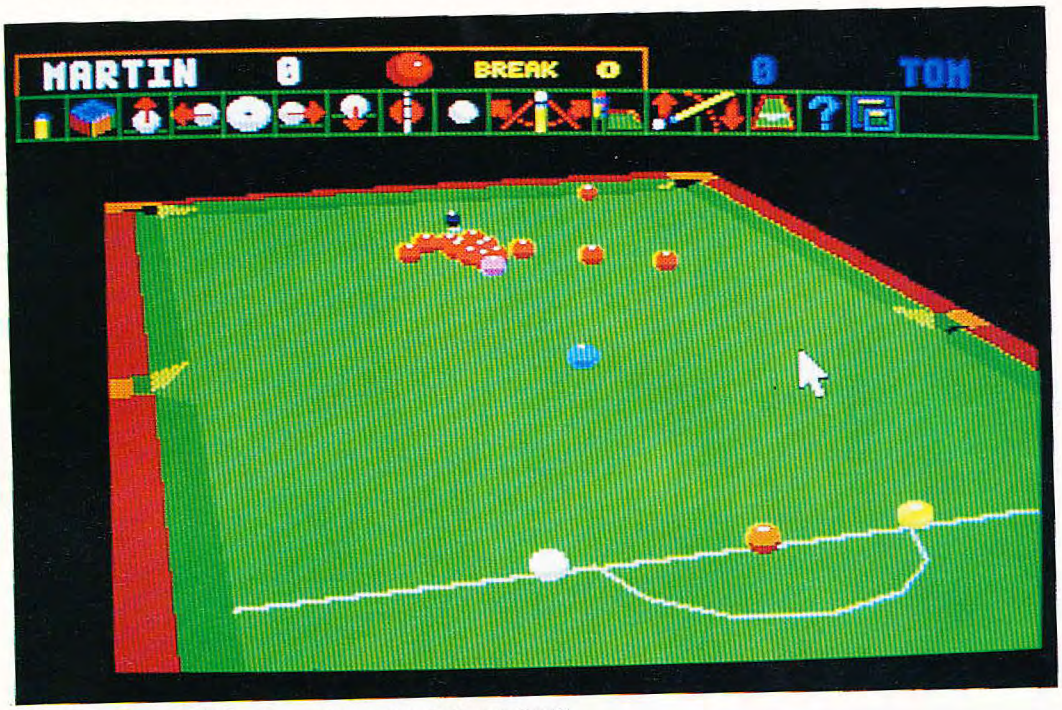
Whirlwind Snooker

Englands Nationalsport Snooker erobert ganz Europa: Billard-As Jimmy "Whirlwind" White stand für das beste Computer-Snooker aller Zeiten Pate.

Schon verkabelt? Oder 'ne Satellitenschüssel auf dem Dach? Wenn ja, dann solltet Ihr dank dem Sportkanal schon von der Sportart "Snooker" gehört haben. Die anspruchsvolle Form des Pool-Billards ist in England TV-Sport Nummer eins — jawoll, vor Fußball und Rugby. Einer der besten und sympathischsten Snooker-Profis ist Jimmy White, den sie aufgrund seines risikoreichen Spiels kurz "Whirlwind" nennen.

Jimmy stand einem Programmierer als Inspiration zur Seite, der schon seit zehn Jahren im Geschäft ist, aber keine fünf Spiele fertiggestellt hat: Archer McLean bescherte uns Softwareperlen wie *Dropzone* und *International Karate Plus*. Bei dem Profiduo wundert es nicht, daß sich *Whirlwind Snooker* an die offiziellen Regeln hält. Auf dem Bildschirm seht Ihr eine Menge rote und fünf andersfarbige Kugeln. Ihr müßt nun versuchen, die roten und die bunten Kuller abwechselnd in die sechs Löcher zu versenken. Zu sehen ist das Spektakel in 3-D-Grafik: Der Blickwinkel wird von Euch bestimmt. Erlaubt ist Zoomen, Kippen, Drehen — Eurem Einfallsreichtum sind kaum Grenzen gesetzt. Gesteuert wird das Murmelvergnügen via Maus und Icons.

Whirlwind Snooker bietet so viele Features und Optionen, daß man sie an dieser Stelle nicht alle aufzählen kann. Es dürfen Hilfslinien gezogen, eigene Trickshots konzipiert und die Spielkugel mit jedem gewünschten Drall oder Spin gestoßen werden. Unterschiedlich starke Computergegner fordern Euch zu einer umkämpften Partie Snooker heraus. *mg*



Die Menüleiste dürft Ihr oben oder an der Seite postieren

Meine Meinung

Selbst nach einem Jahr intensiver Grübelei kann ich mich nicht entscheiden: Überwiegt in mir die Bewunderung für die grandiose Snooker-Simulation oder die Ernüchterung, daß man diese Sportart nicht vernünftig als Computerspiel realisieren kann. Ich spiele privat liebend gerne Billard und Snooker, habe aber *Whirlwind Snooker* trotz Enthusiasmus für die Kugelkunst nur selten angerührt. Tatsache bleibt, daß Archer McLean das mit Abstand beste Bildschirm-Snooker aller Zeiten gelungen ist: Technisch, grafisch und spielerisch gibt es nicht ein Fuzzelchen zu meckern. Eine perfektere Umsetzung einer Sportart habe ich noch nicht gesehen. In diesem Fall kann ich Euch die Entscheidung über Top oder Flop allerdings nicht abnehmen.

POWER TIPS

Räumt eines Nachts das Wohnzimmer der Eltern leer, laßt einen großen Pool-Tisch anliefern (mindestens 2,60 cm x 1,60 cm), und ladet die Freunde zu einer Partie Billard ein — die nächsten zwei Wochen rührt Ihr den Computer nicht mehr an. Für familiäre Spannungen übernehmen wir keine Haftung.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Virgin
Distributor: Rushware
Preis: 100 Mark
Genre: Sportsimulation

AMIGA: 80%

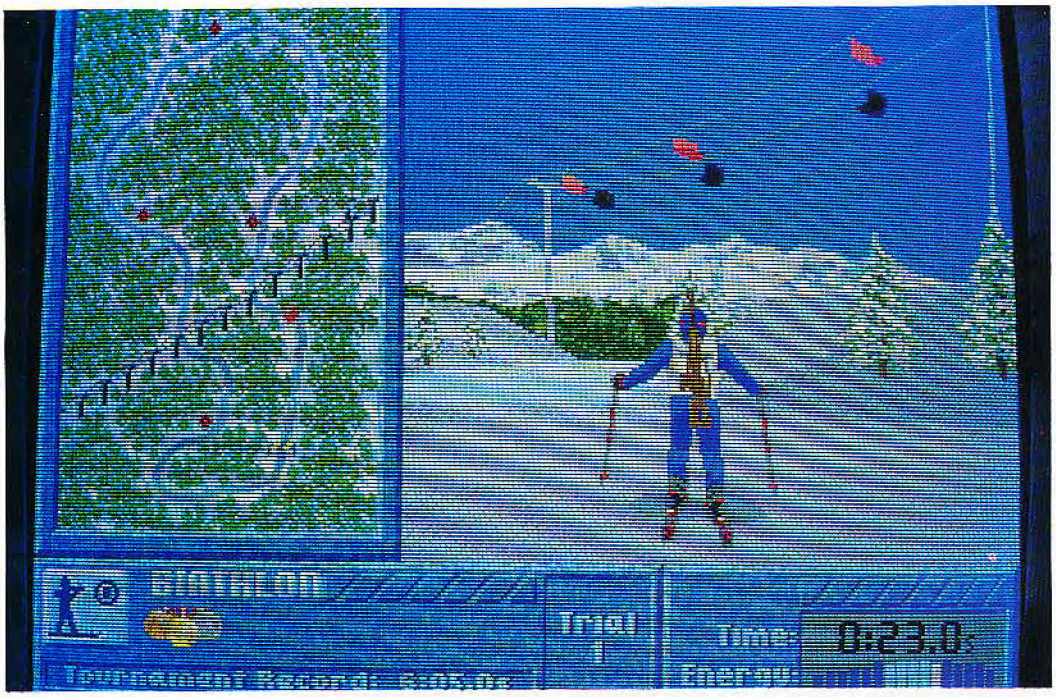
Den Punktestand dürft Ihr jederzeit abrufen

Die 3-D-Grafik ist selbst auf einem Amiga erstaunlich flott

Whirlwind Snooker ist die beste Simulation dieser Sportart

Winter Challenge

Accolade läutet die Renaissance der Sportspielsammlungen ein: Im Stil der *Games*-Serie von Epyx durchlebt Ihr die Olympischen Winterspiele.



Die 3-D-Grafik auf dem Mega Drive ist deutlich langsamer als auf mittelmäßig schnellen ATs

Albertville ist vorbei, der Jubel um deutsche Medaillen längst Problemen mit Krabbe & Co gewichen. Der Winter hat uns allerdings schon wieder eingeholt, und so paßt *Winter Challenge* von Accolade ganz gut ins Bild. Wer lieber zu Hause sportelt, anstatt sich in der Kälte einen Schnupfen zu holen, ist bei den acht Disziplinen gut aufgehoben.

Bevor Ihr allerdings im Freundeskreis zu Bestleistungen ansetzt, solltet Ihr einige Trainingseinheiten absolvieren. Um aus Fehlern zu lernen, darf man sich die eigenen Leistungen in der Wiederholung antun und sie sogar für immer auf Festplatte verewigen (klappt natürlich nur bei der PC-Version). Immerhin speichert die Mega-Drive-Umsetzung ebenso wie das Original die Bestzeiten.

Folgende Disziplinen werden geboten: Rodeln, Riesenslalom, Abfahrtslauf, Bobfahren, Eisschnellauf, Skispringen, Langlauf und Biathlon. Alle Sportarten sind konsequent in ausgefüllter 3-D-Vektorgrafik zu sehen. Meist befindet sich links eine Übersichtskarte des Parcours (Vogelperspektive), während auf den restlichen zwei Dritteln des Bildschirms die Action abgeht. Bei den Disziplinen führt grundsätzlich eine Mischung aus Reaktionsschnelligkeit und Timing zum Erfolg — steuertechnische Besonderheiten bei einzelnen Sportarten eingeschlossen. *mg*

Jede Disziplin wird erklärt

POWER TIPS

Die Bobfahrer sollten beim Start so schnell wie möglich den Feuerknopf (bzw. die "Enter"-Taste) malträtieren, um die bestmögliche Startgeschwindigkeit zu erreichen. Rodler achten hingegen auf wegspritzenden Schnee — wenn's staubt, seid Ihr nicht auf der Ideallinie. *mg*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Accolade
Distributor: Accolade
Preis: 100 bis 120 Mark
Genre: Sport

MS-DOS: 78%
MEGADRIVE: 76%

Meine Meinung

Als Oldie-Fan im allgemeinen und *Games*-Verehrer im speziellen hat mir *Winter Challenge* sehr gut gefallen. Auch wenn ich mir etwas mehr Abwechslung bei den einzelnen Sportarten gewünscht hätte, garantiert das Spiel doch für einen spannenden und lustigen Spieleabend. Keine Frage, daß die Stimmung proportional zu den Teilnehmern steigt.

Auf dem PC könnt Ihr schon ab 16 MHz flüssig loslegen. Selbst auf dem Mega "Ich hasse Vektorgrafik" Drive flutschen die Landschaften noch ansehnlich flott vorbei — allerdings keinesfalls vergleichbar mit der 3-D-Rasanz auf PCs. Nichtsdestotrotz dürfen Konsolen- wie Computersportler zuschlagen. Zumal auf dem Mega Drive außer den *California Games* nur wenig hochklassige Konkurrenz auf Modul gebannt wurde.

Wer zu flott in die Kurve geht, landet schnell auf der Nase (Mega Drive)

Das Rodeln ähnelt spielerisch dem Bobfahren (MS-DOS)

Wolfchild

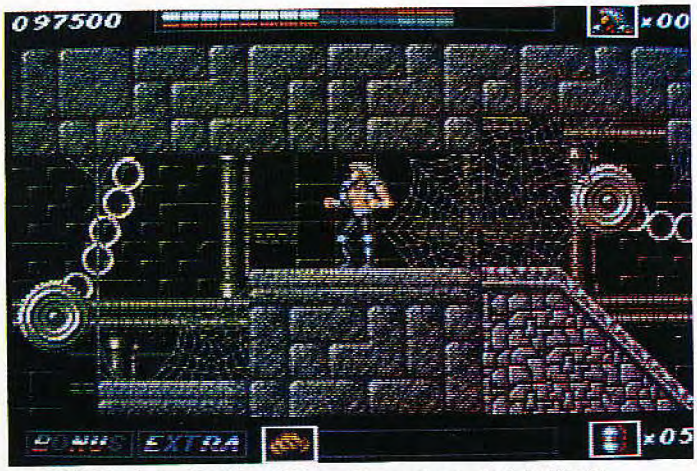
Einst ein blonder Jüngling, jetzt ein bissiger Wolf: Auf der Suche nach der entführten Familie muß Saul fünf actionhaltige Levels überstehen.

Ein Wissenschaftler hat's nicht leicht: Kaum hat er ein interessantes Produkt oder eine wichtige Formel ausgeknobelt, wird er zum Ziel internationaler Terrororganisationen. Kal Morrow, ein Experte auf dem Gebiet der Hybridenforschung, bekommt dies zu spüren. Gerade, als er die Synthese aus Mensch und Tier (Intelligenz und Kraft) verwirklichen kann, werden er und seine Familie entführt. Zurück bleibt nur Sohnemann Saul, der sich geschickterweise während des Überfalls verkrochen hat. So schnappt er sich Vaters Rezeptur und geht als *Wolfchild* auf die Suche.

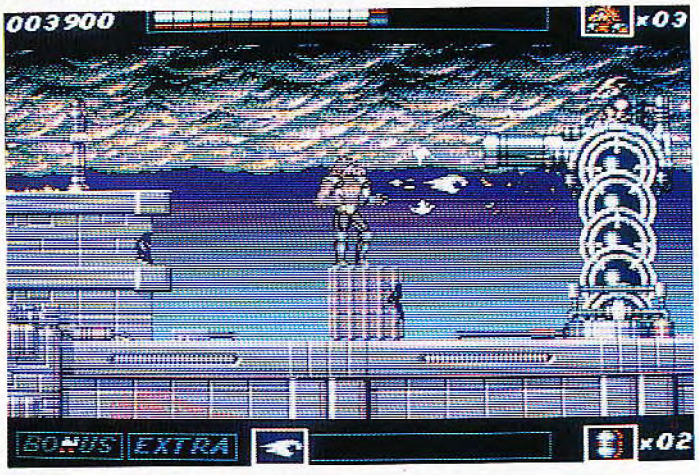
Die fünf Spielstufen scrollen in alle Richtungen. Saul schreitet durch den Todeswald, schreckt vor ekligen Insektenkatakomben nicht zurück und arbeitet sich bis zur Basis der Unholde voran. Anfangs muß sich Saul noch als (fast) wehrloser Mensch mit allerlei Fallen und Bösewichtern herumärgern. Hat er allerdings genug Energie gesammelt, verwandelt er sich in einen Wolf. In dieser Gestalt kann sich Saul nicht nur mit Tritten wehren, sondern schießt mit seiner Klaue feurige Salven ab. Außerdem tummeln sich am Wegesrand Kisten, in denen diverse Extras lagern. Da der Weg durch die großen Levels nicht vorgegeben ist, schadet Kartenzeichnen nicht. So entdeckt Ihr vielleicht den einen oder anderen Geheimgang, der Euch viel Zeit (und Energie) spart. *mg*

Meine Meinung

Das Genre der actionlastigen Jump'n'Runs wurde in diesem Jahr von den Konsolen beherrscht. Konamis *Probotector*-Serie führt die Latte der High-End-Spiele in dieser Sparte an. Um so mehr Respekt muß man den Designern von Core zollen. *Wolfchild* wurde so liebevoll und kompetent in Szene gesetzt, daß es den Vergleich mit einigen Modulperlen nicht scheuen muß. Von der aufwendigen Intro-Story, über die famose Grafik (inklusive tollen Animationen) bis hin zum Layout der einzelnen Levels: Kritikpunkte findet man kaum. Nicht zuletzt wegen dem stimmungsvollen Soundtrack darf sich *Wolfchild* zu Actionelite auf dem Amiga zählen. Wer auf Jump'n'Runs ohne Niedlich-Touch, dafür mit Bombastgrafik und Supersound steht, wird mit dem umfangreichen Core-Produkt bestens bedient.



Wolfchild ist kein stupides Ballerspiel, sondern ein intelligent ausgetüfteltes Actionspektakel



Jeder Level wird optisch unterschiedlich präsentiert

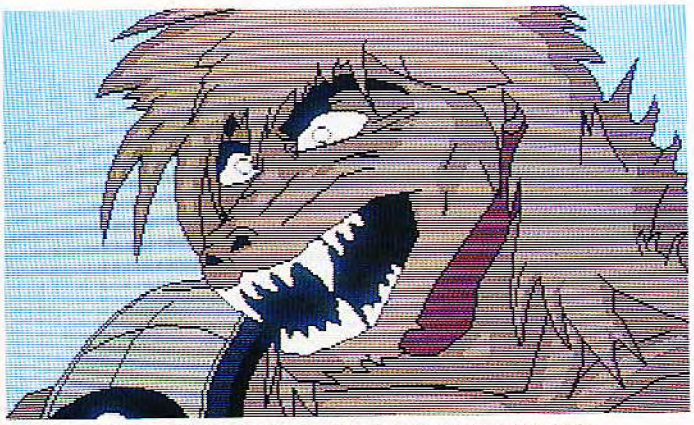
POWER TIPS

Wenn Ihr im Titelbild "The Perfect Kiss" eingebt (bitte mit Leerzeichen), erhält Ihr das ultimative Waffenarsenal. Tippt Ihr im Spiel "Its not all walking", winken unendliche Continues.

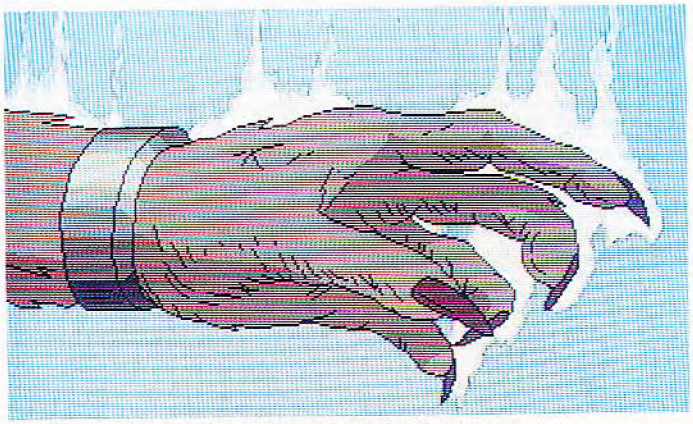
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Core
Distributor: Bomico
Preis: 100 Mark
Genre: Action

AMIGA: 81%



Das Intro ist aufwendig: Tolle Grafik stimmt auf das Spiel ein



Die Verwandlung in den Wolf wird optisch dargestellt

Wonderboy 5

Wonderboy begibt sich zum dritten Mal nach Monster World. Erlebt seine Abenteuer hautnah am Bildschirm.

Meine Meinung

Seitdem es die englische Version zu kaufen gibt, ist der fünfte Teil der Knaben-Saga nicht nur für hartgesottene Freaks interessant, die aufgrund der japanischen Schriftzeichen Zeit ihres (Bildschirm-)Lebens rumrätseln und mutmaßen. Wer gerne im Jump'n'Run-Stil durch die Lande läuft und auf das Lösen von knackigen Rätseln steht, sollte sich die gepanzerten Pampers des Helden anziehen. In technischer Hinsicht ist *Wonderboy 5* gehobene Mittelklasse: Die Musik ist wenig gehaltvoll, die Grafik hübsch; das Scrolling ruckelt arg, und die Animationen sind schlicht gehalten. Schade auch, daß die Designer nur zwei Drittel des Bildschirms fürs Spielfeld aufgewendet haben — der Rest wird von einer witzlosen Parameteranzeige belegt. Wie dem auch sei: *Wonderboy 5* knotet Euch bis zur Lösung an den Bildschirm fest!

In seinem neuesten Abenteuer muß Wonderboy knackige Rätsel lösen und Actionszenen bestehen

In der Herberge tankt Ihr verlorene Energie auf

Der kleine Hosenmatz Wonderboy meldet sich nach einjähriger Abstinenz zurück. Mit blau gefärbten Haaren und ewigjugendlichem Look begibt er sich auf eine riskante Reise: Eine Bande böser Zwerge hat seine Freundin gekidnappt. Der Junggeselle kann springen, sich ducken, mit dem Messerchen zustechen und neben Extrawaffen auch Items und Geld einsammeln. Wonderboy durchstreift neun verschiedene Landschaften: Seine Heimatstadt, die Einsiedlerinsel, ein Pilzhausdorf und den Wald, das Gebirge, die Wüste, eine Burg und den Dschungel. Freundschaft zu schließen mit den feindlichen Kreaturen ist nicht einfach: Gereizte Feuervögel, entseelte Zombies, dickköpfige Ritter, luftdicht verpackte Mumien und zischelnde Schlangen wollen Euch an die rosa Babyhaut. Den Feinden entflieht Ihr durch geschicktes Springen, Leitern oder Seile erklimmen. Am einfachsten ist, sie per Schwerthieb beiseite zu schaffen. Wer sich Tips oder Gegenstände für eine Handvoll Goldmünzen kaufen will, besucht die am Rand des Weges gelegenen Häuser. Am oberen Bildschirmrand werdet Ihr über Goldvorrat, Extrawaffe und Lebensenergie aufgeklärt. Die Energie bekommt Ihr auf dreierlei Art: Entweder Ihr sammelt sie nach Abschlachten eines Feindes auf, oder Ihr kauft sie in einem Laden. Um Kosten zu sparen, kehrt Ihr in einer Herberge ein und haltet ein Nickerchen; dadurch erhält Wonderboy alle Herzen zurück — frische Lebensenergie. Der fidele Knabe verteidigt sich mit Schwert, Lanze, Rüstung und Schild. Stiefel, mit denen er schneller läuft, magische Aufputschmittel, wie Feuerstreuschuß oder Kraftelixier liegen ebenfalls herum. Angesichts des komplexen Spiels könnt Ihr Euren Spielstand bei Bedarf mittels der eingebauten Batterie abspeichern. *ak*

POWER TIPS

Wenn Ihr am Ende des Spiels die Waffe beim gelben Drachen bekommen habt, gelangt Ihr in den Turm. Klettert hoch und besucht den König, stellt Euch unter die Glocke und drückt nach oben. Hüpft nun nach rechts zum Turmeingang und geht durch das Labyrinth. Am obersten Turmteil springt Ihr auf den Wagen und fahrt mit ihm zu der kleinen Platte auf der linken Seite. Von nun an sind nur noch Reflexe gefragt. Killt das "?", und die Energiesperre links neben der Glocke verschwindet. Ein Raumschiff wartet, das Euch in den letzten Level befördert.

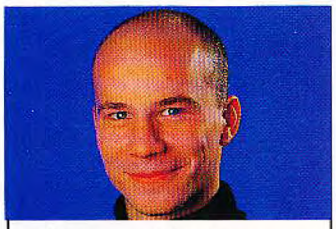
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Sega
Distributor: Sega
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Action-Adventure

Mega Drive: 84%

Zool

No Sonic-Future: *Zool* ist schneller als ein Blitz. Der Ninja der neunten Dimension macht Jagd auf Segas stachelhäuptigen Igelverschnitt.



Meine Meinung

Der quickige Ninja zeigt sich von seiner besten Seite: Der Levelaufbau ist fantastisch und läßt den Spieler machmal an der einen oder anderen sehenswerten Stelle verweilen. Geschmückt mit fescher Musik und einem flüssig animierten *Zool*, ist der Herausforderer dem Sega-Veteran durchaus ebenbürtig. Beim Spieldesign tritt der Ninja in die Fußstapfen seines Vorgängers: Ultraschnell und immer mit dem Blick nach vorn zieht er seine Bahn. Sonic setzt mit seiner individuellen Loopingbahn Maßstäbe, die *Zool* in der Form nicht halten kann. Ein durchdachter Levelaufbau macht dieses Manko wieder wett und läßt den Spieler an kniffligen Stellen immer einen Weg der Rettung. Ein weiterer Pluspunkt der Levels, die die *Zool*-Welt bedeuten, ist, daß nicht nur stupides Hindurchflitzen gefragt ist, sondern auch ein wenig Grips beim Knacken der reichlich verteilten Puzzles gebraucht wird.

Wackelpuddinggeister machen *Zool* das Leben schwer

Auch eine Note kann sich als nützlich erweisen

Noch gehört Gevatter Igel nicht zu den geschützten Tierarten: Offensichtlich ein Grund mehr für die englische Softwareschmiede Gremlin, den blauen Sega-Schlitzaugen-Igel endgültig am Stachel zu packen. Die Paarung von zweiarmiger Ameise und grünem Gummibär, kurz *Zool*, tritt als professioneller Ninja auf. In seinem Gepäck befinden sich dicke Wurfsterne, der obligatorische Lightphaser und die tarnende rote Gesichtsmaske. Mit aktiver Bewegung hält *Zool* seinen Körper in Schuß: Laufen, Springen, Treten, Schlagen, seinen Körper blitzschnell im Flug drehen, senkrechte Wände erklettern und an Seilen hangeln sind seine leichtesten Übungen. Auf dem Weg zum Igel-Nirwana kämpft sich *Zool* durch Unmengen von Sonic-Symphatisanten. Die vielfältigen Widersacher — angefangen bei wispernden Hummeln, die am Himmel kreisen, bis zu desorientierten Geistern, die am Untergrund wabern — stellen kein ernsthaftes Problem für *Zool* dar. Hat die Kampfameise erst einmal die Sprungschuhe an, kommt ihr keiner mehr hinterher — wenn doch, gibt es die eine oder andere Smart-Bomb. Sind die Widersacher vom Bildschirm getilgt, bedankt sich das zerstörte Individuum mit der Freigabe eines Energieherzens oder eines punkteträchtigen Sammelsuriums. In sieben Welten mit je drei Levels muß *Zool* sein Schwert schwingen, um dem verhaßten Stacheltier das piekende Handwerk zu legen. Jede Welt wurde in einem Thema gehalten: Die Sweet-Welt ist mit Zuckernaschereien ausstaffiert, die Musikwelt glänzt in einer orchestralen Kombination von Instrumenten, und die Werkzeugwelt hängt voller schmieriger Schlüsselsets, Hämmer und Zangen. Quer durch alle Welten parallaxt sich *Zool* in alle Richtungen in einem rasenden Tempo. *cd*

POWER TIPS

Mit dem Todesdreharsprung wird *Zool* zur megastarken Kampfameise. Das Problem ist die sanfte Landung. Frühes Ausspähen eines Landeplatzes spart unfreiwillige Löcher. Beim gedankenlosen Schlendern durch die Levels sollte der eine oder andere Gummi-Shurik in den Himmel gefeuert werden. Vergeßt nicht, Eurem Gegner die Faust ins Gesicht zu schmettern. Denn *Zool* wird nach seinem Tod in die Gegend, in der er den letzten Gegner per Handkantenschlag degenerierte, zurückgesetzt.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Gremlin
Distributor: Softgold
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Geschicklichkeit

Amiga: 78%

Titel	System	PW	Ausgabe
Air Bucks	MS-DOS	56	92/9
Alcatraz	Amiga	47	92/5
	Atari ST	47	92/6
Alien Breed	Amiga	74	92/2
Alien Storm	Amiga	44	91/12
Amberstar	Atari ST	85	92/3
	Amiga	85	92/6
Amnios	Amiga	54	92/3
Another World	Amiga	48	92/3
Apidya	Amiga	80	92/1
Aquaventura	Amiga	45	92/8
Arena	Amiga	27	92/5
Ashes of Empire	Amiga	82	92/10
B-17 Flying Fortress	MS-DOS	62	92/10
B.A.T. 2	MS-DOS	76	92/10
Baby Jo	Amiga	48	92/1
	MS-DOS	48	
Backgammon	Amiga	59	91/11
Badlands Pete	Amiga	10	91/12
Barbarian 2	Amiga	56	92/3
Bargon Attack	MS-DOS	59	92/6
Battle Isle	MS-DOS	85	91/12
Battlestorm	MS-DOS	23	91/12
Beverly Hills	MS-DOS	29	92/5
Big Run	Amiga	64	92/4
Birds of Prey	Amiga	61	92/2
Black Crypt	Amiga	71	92/4
Black Gold	MS-DOS	48	92/1
Blues Brothers	MS-DOS	61	92/1
	Atari ST	61	
Boston Bomb Club	Amiga	67	91/12
Buck Rogers	MS-DOS	79	92/3
Buck Rogers 2	Amiga	78	92/6
Budokan	C 64	73	92/10
Bug Bomber	Amiga	76	92/1
	Amiga	76	92/5
	C 64	76	
Builderland	Amiga	54	91/11
	Atari ST	54	
Bumpy's Arcade	Amiga	35	92/10
Bundesliga Manager Professional	MS-DOS	40	92/3
Bundesliga Manager Professional	Amiga	81	91/11
BushBuck	MS-DOS	57	92/5
Cadaver	MS-DOS	85	92/8
Captain Planet	Amiga	60	92/3
Cardiaxx	Amiga	56	92/3
Cardinal of the Kremlin	MS-DOS	48	91/12
Carl Lewis Challenge	MS-DOS	67	92/10
Carrier Strike	MS-DOS	66	92/8
Carver	Amiga	16	92/3
Castle of Dr. Brain	MS-DOS	61	92/3
Catalypse	C 64	72	92/10
Catch 'em	Amiga	39	92/7
Celtic Legends	Amiga	69	91/12
Centerbase	Amiga	70	92/1
Champion Driver	Amiga	56	92/1
Ché	Amiga	17	92/2
Chessmaster 3000	MS-DOS	81	92/3
Chronicles of Omega	Amiga	16	91/12
Cisco Heat	Amiga	35	92/1
Civilization	MS-DOS	88	92/1
Conan	MS-DOS	77	92/2
Conquest of the Longbow	MS-DOS	70	92/3
Conquestador	C 64	69	91/12
	Amiga	67	
	MS-DOS	68	92/9
Cover Girl Poker	Amiga	30	92/7
Creatures 2	C 64	78	92/8
Crime City	Amiga	12	92/5
	MS-DOS	11	92/9
Crisis in the Kremlin	MS-DOS	74	92/8
Cruise for a Corpse	Amiga	63	91/11
	MS-DOS	64	92/9

Titel	System	PW	Ausgabe
D/Generation	MS-DOS	78	92/7
Dark Queen of Krynn	Amiga	75	92/10
Dark Seed	MS-DOS	66	92/6
Darklands	MS-DOS	62	92/10
Darkman	C 64	46	91/11
	Amiga	53	
Das Schwarze Auge	MS-DOS	78	92/7
Daylight Robbery	Amiga	37	92/3
Death Knights of Krynn	Amiga	76	91/11
Deathbringer	MS-DOS	61	92/2
Deliverance	Atari ST	54	92/7
	Amiga	64	
Der Patrizier	Amiga	76	92/7
	MS-DOS	76	
Die Kathedrale	Amiga	62	91/12
Discovery	Amiga	23	92/8
Dojo Dan	Amiga	42	92/10
Double Dragon 2	C 64	48	92/3
	Amiga	60	
	Atari ST	56	
Dragon Fighter	Amiga	65	92/1
Dragonflight	MS-DOS	62	92/3
Dune	MS-DOS	38	92/6
Dylan Dog	MS-DOS	25	92/9
Dynablasters	Amiga	85	92/1
Earl Weaver Baseball 2	MS-DOS	65	92/1
Eco Quest	MS-DOS	73	92/6
ELF	Amiga	69	91/12
Elvira 2	Atari ST	72	92/7
Elvira 2: The Jaws of Cerberus	MS-DOS	75	92/3
Elvira: The Arcade Game	MS-DOS	72	92/3
Epic	MS-DOS	76	92/6
Eternam	MS-DOS	76	92/8
Exile	Atari ST	91	92/2
Exodus 3010	Amiga	66	92/2
Eye of the Beholder 2	MS-DOS	82	92/3
	Amiga	82	92/6
F117A	MS-DOS	69	91/11
Face Off	Amiga	60	92/1
	Atari ST	60	
Falcon 3.0	MS-DOS	91	92/1
Fantastic Voyage	Amiga	62	92/3
Far West	Amiga	29	92/1
Fascination	MS-DOS	44	92/2
Final Blow	Amiga	47	92/2
Final Fight	Amiga	60	92/3
Fire and Ice	Amiga	85	92/5
Fireteam 2000	Amiga	46	92/5
First Samurai	Amiga	80	92/1
Flames of Freedom	Amiga	77	91/12
Floor 13	MS-DOS	29	92/4
Football Champ	Atari ST	32	92/9
Formula One Grand Prix	Amiga	83	92/2
	Atari ST	81	92/8
Free D.C.	MS-DOS	40	92/7
Fuzzball	Amiga	64	92/2
Gateway	MS-DOS	82	92/8
Gateway of the Savage Frontier	C 64	73	92/1
Gauntlet 3	Amiga	46	91/11
Gettysburg	Amiga	66	91/12
Ghost Battle	Atari ST	22	91/12
Global Conquest	MS-DOS	83	92/6
Global Effect	Amiga	78	92/5
	MS-DOS	79	92/8
Go Simulator	MS-DOS	80	92/5
Gobliiins	Atari ST	69	92/3
	MS-DOS	70	
	Amiga	69	
Gods	MS-DOS	74	92/2
Golden Eagle	MS-DOS	43	92/3
	Amiga	43	92/4
GoMuko & Renju	Atari ST	20	91/12
Grandmaster Chess	MS-DOS	80	92/9

Titel	System	PW	Ausgabe
Great Napoleanoic Battles	MS-DOS	30	92/9
Guardians	Atari ST	23	91/12
Gunship 2000	MS-DOS	85	91/11
Guy Spy	MS-DOS	28	92/9
	Amiga	47	
Hardball 3	MS-DOS	74	92/8
Harlequin	Amiga	70	92/4
Heart of China	Amiga	47	92/3
Heimdall	Amiga	68	92/2
Hero Quest	MS-DOS	53	92/4
Heros of the 357	MS-DOS	46	92/7
Home Alone	MS-DOS	49	92/4
Hook	Atari ST	44	92/10
	MS-DOS	48	
Hostile Breed	Amiga	61	92/7
Hudson Hawk	C 64	53	92/3
	Amiga	64	
Hyperspeed	MS-DOS	60	92/3
Imperator	MS-DOS	57	92/5
Indiana Jones 4	MS-DOS	94	92/6
Indy Heat	Amiga	72	92/5
Jack Nicklaus — Signature Edition	MS-DOS	74	92/7
Jaguar XJ220	MS-DOS	72	92/8
Jim Power	Amiga	67	92/7
John Madden Football	Amiga	81	92/5
Kicker	MS-DOS	80	91/11
Kid Gloves 2	Amiga	63	92/3
Killerball	Amiga	33	92/5
King's Quest 5	Amiga	66	92/1
King's Quest 5 CD	MS-DOS	68	92/5
Knightmare	Atari ST	70	92/3
	Amiga	71	
Knights of the Sky	Amiga	72	92/2
	Atari ST	72	92/6
L'Empereur	MS-DOS	73	92/3
Last Battle	Amiga	39	92/1
Last Ninja 3	Amiga	56	92/3
Laura Bow	MS-DOS	69	92/9
Leander	Amiga	77	92/3
Leather Goddesses of Phobos 2	MS-DOS	39	92/9
Legend	MS-DOS	69	92/7
	Amiga	69	
	Atari ST	69	
Legend of Kyrandia	MS-DOS	86	92/10
Leisure Suit Larry 1 (VGA)	MS-DOS	76	91/11
Leisure Suit Larry 5	MS-DOS	70	91/12
Les Manley: Lost in L.A.	MS-DOS	67	92/2
Lethal Xcess	Amiga	71	92/3
	Atari ST	71	
Life & Death	Amiga	0	91/11
Links	Amiga	32	92/7
Links 386 Pro	MS-DOS	88	92/10
Locomotion	Amiga	74	92/5
Lone Wolf	MS-DOS	18	92/1
Lord of the Rings	Amiga	45	92/2
Lords	C 64	42	92/1
Lotus Challenge 2	Amiga	82	92/1
Lure of Temptress	Amiga	80	92/8
Lure of Temptress	MS-DOS	80	92/8
Mad TV	MS-DOS	80	91/12
	Amiga	80	92/4
Maddog Williams	Amiga	58	92/5
Magic Garden	Amiga	63	92/1
Magic Pockets	Amiga	76	91/12
	MS-DOS	78	92/10
Mahjong Pro	MS-DOS	59	92/10
Martian Memorandum	MS-DOS	53	91/12
Matrix	Amiga	42	92/4
Maupiti Island	MS-DOS	40	92/3
Mega lo Mania	MS-DOS	80	92/10
Mega Twins	Amiga	54	91/12
Megafortress	MS-DOS	61	91/12

Titel	System	PW	Ausgabe
Megatraveller 2	MS-DOS	56	92/2
Microprose Golf	Atari ST	66	91/11
	Amiga	66	92/2
MiG 29 M Superfulcrum	MS-DOS	67	91/12
	Amiga	67	
	Atari ST	57	92/2
Might & Magic 3: Isles of Terra	MS-DOS	84	91/12
	Amiga	82	92/7
Millemiglia	MS-DOS	33	92/9
Mission: Impossible	MS-DOS	58	92/2
Monkey Island 2: LeChuck's Revenge	MS-DOS	92	92/1
	Amiga	87	92/8
Moonfall	Amiga	44	92/2
	C 64	40	
Moonstone	Amiga	48	92/2
Nascar Challenge	MS-DOS	56	91/12
NCAA Basketball	MS-DOS	70	92/7
No Buddies Land	Atari ST	57	92/5
Nova 9	MS-DOS	80	92/2
Obitus	MS-DOS	50	92/3
Ork	Amiga	57	92/6
Osiris	Amiga	59	92/8
Pacific Islands	Amiga	68	92/7
	MS-DOS	68	
Paperboy 2	MS-DOS	34	92/4
Paragliding	MS-DOS	32	92/4
Parasol Stars	Amiga	80	92/6
Patton strikes back	MS-DOS	54	92/5
Pegasus	Amiga	65	92/1
Pinball Dreams	Amiga	72	92/4
Pit-Fighter	Amiga	61	92/1
	Atari ST	57	92/2
	C 64	58	
	MS-DOS	48	92/3
Plan 9 from Outer Space	MS-DOS	54	92/6
Planet's Edge	MS-DOS	70	92/6
Police Quest 3	MS-DOS	58	92/1
	Amiga	48	92/8
Pools of Darkness	MS-DOS	85	91/12
	Amiga	83	92/6
Populous 2	Amiga	90	92/1
Powermonger	MS-DOS	81	92/8
Pro League Football	MS-DOS	68	91/12
ProFlight	Amiga	44	92/8
Project X	Amiga	78	92/6
Projekt Prometheus	C 64	24	92/1
Prophecy of the Shadows	MS-DOS	74	92/8
Push Over	Amiga	81	92/9
	MS-DOS	81	
Quest for Glory 1 (VGA)	MS-DOS	82	92/9
R-Type 2	Atari ST	65	92/1
Race Drivin'	Amiga	58	92/5
Ragnarök	MS-DOS	68	92/10
Rampart	MS-DOS	81	92/7
Realms	Amiga	69	92/2
	Atari ST	69	92/4
Red Baron	Amiga	75	92/5
Return of Medusa	MS-DOS	70	92/2
Riders of Rohan	MS-DOS	39	92/2
Risky Woods	Amiga	70	92/8
Road & Track	MS-DOS	74	92/9
Robin Hood	MS-DOS	27	91/11
Robocod	Amiga	73	92/1
Robocop 3	Amiga	62	92/3
RoboSport	MS-DOS	80	92/10
Rocketeer	MS-DOS	53	92/6
Rodland	Amiga	76	91/11
	Atari ST	76	91/12
Roger Rabbit In Hare Raising Havoc	MS-DOS	39	92/5
	Amiga	41	92/6
Round the Bend	C 64	42	92/3
	Amiga	40	

Titel	System	PW	Ausgabe
Rubicon	C 64	60	92/3
	Amiga	64	
	Atari ST	64	
Rugby	Amiga	48	92/1
	C 64	36	
	Atari ST	48	92/2
Rules of Engagement	MS-DOS	59	91/11
Samurai	MS-DOS	28	92/6
	Amiga	28	92/7
Sea Rogue	MS-DOS	69	92/7
Secret of the Silver Blades	Amiga	78	91/11
Secret Weapons of the Luftwaffe	MS-DOS	88	91/11
Sensible Soccer	Amiga	85	92/7
Shadow of the Beast 2	Atari ST	34	92/3
Shadow Sorcerer	MS-DOS	43	92/1
	Amiga	43	
Shadowlands	Amiga	85	92/4
Sherlock Holmes	MS-DOS	85	92/10
Shuttle	MS-DOS	49	92/5
Siege	MS-DOS	75	92/10
Silent Service 2	Atari ST	87	92/2
Sim Ant	MS-DOS	87	92/5
	Amiga	86	92/9
Sky Cabbie	Amiga	54	92/1
Sliding Skill	Amiga	47	91/11
Smash T.V.	C 64	65	92/2
	Atari ST	63	
	Amiga	63	92/3
Soccer Challenge	Amiga	61	92/9
Son Shu Si	Atari ST	46	92/5
	Amiga	46	
Soul Crystal	MS-DOS	48	92/5
	Amiga	48	
Space Crusade	Amiga	70	92/5
	Atari ST	70	92/9
	C 64	68	92/10
Space Gun	Amiga	32	92/6
	C 64	9	
Space M.A.X.	Amiga	80	92/9
Space M.A.X.	MS-DOS	80	92/5
Space Quest 1 (VGA)	MS-DOS	77	91/12
Special Forces	Atari ST	84	92/2
	Amiga	84	92/6
Spellcasting 201	MS-DOS	82	91/12
Spellcraft	MS-DOS	79	92/9
Sports Challenge	Amiga	69	92/9
Star Trek 25th Anniversary	MS-DOS	79	92/4
Starflight 2	Amiga	81	92/1
Starrush	Amiga	45	92/1
Steel Empire	Amiga	58	92/4
Steigenberger Hotel Manager	Amiga	45	92/2
Stone Age	Amiga	61	92/8
Storm Master	Amiga	55	92/6
Strider	C 64	58	91/12
Strike 2	MS-DOS	61	91/12
Striker	Amiga	69	92/9
Super Ski 2	Amiga	33	92/6
Super Space Invaders	Amiga	57	92/1
	Atari ST	57	
	MS-DOS	57	92/5
Super Tetris	MS-DOS	71	92/3
	Amiga	64	92/10
Suspicious Cargo	Amiga	60	92/2
Sword of Honor	Amiga	60	92/8
Szenario	Atari ST	54	92/8
Teenage Turtles 2	Amiga	60	92/3
Teenage Turtles 2 Arcade Game	C 64	68	92/2
Tennis Cup 2	MS-DOS	61	92/4
	Amiga	63	92/9
Terminator	MS-DOS	73	91/12

Titel	System	PW	Ausgabe
Terminator 2	Atari ST	40	92/1
	Amiga	40	
	C 64	48	
	MS-DOS	43	
The Blues Brothers	Amiga	70	91/12
The Dark Queen of Krynn	MS-DOS	75	92/8
The Games '92	Amiga	27	92/10
	MS-DOS	20	
The Games: Winter Challenge	MS-DOS	78	92/1
The Godfather	Amiga	43	92/3
The Immortal	MS-DOS	76	91/12
The Killing Game Show	Atari ST	72	92/1
The lost Admiral	MS-DOS	73	92/6
The Oath	Amiga	70	91/12
The perfect General	MS-DOS	77	92/6
The Simpsons	Amiga	53	92/4
	MS-DOS	51	
	C 64	41	
Theatre of War	MS-DOS	63	92/9
Think Cross	Amiga	63	91/11
	Atari ST	63	
	MS-DOS	63	92/3
Thunder Jaws	Amiga	26	91/12
	C 64	29	
	Atari ST	26	
Thunderburner	Atari ST	24	92/1
Thunderhawk	MS-DOS	62	92/3
Tiny Skweeks	Amiga	50	92/10
Tip Off	Amiga	56	92/3
Titanic Blinky	Amiga	50	92/1
Titus the Fox	Amiga	73	92/4
	Amiga	65	92/7
Treasures of the Savage Frontier	MS-DOS	69	92/6
Trex Warrior	Amiga	74	91/12
Turn it 2	Atari ST	71	91/11
TV Sports Baseball	MS-DOS	65	92/1
	MS-DOS	57	92/9
TV Sports Boxing	MS-DOS	51	92/1
Twilight 2000	MS-DOS	57	92/7
Ugh!	Amiga	70	92/5
	C 64	68	92/9
Ultima 6	Amiga	73	92/5
	Atari ST	72	92/9
Ultima 7: The Black Gate	MS-DOS	84	92/7
Ultima Underworld	MS-DOS	94	92/6
Ultimate Baseball	MS-DOS	66	91/12
	C 64	63	
Uncharted Waters	MS-DOS	85	92/3
Utopia	Amiga	74	91/12
Vector Soccer	Amiga	33	92/3
Venegance of Excalibur	Amiga	23	92/6
Videokid	Amiga	73	92/4
Volfied	Amiga	64	92/2
	C 64	64	
Vroom	Atari ST	70	91/12
	Amiga	70	92/5
Warm up	Amiga	46	92/4
Warriors of Releyne	Amiga	31	92/9
Wayne Gretzky Hockey 2	Amiga	68	92/3
Whirlwind Snooker	Amiga	80	91/12
Wild West World	MS-DOS	59	91/12
Wild Wheels	Amiga	62	92/1
	Atari ST	62	
	MS-DOS	62	92/2
Willy Beamish	MS-DOS	52	92/1
Wing Commander 2	MS-DOS	83	91/12
Winter Supersports 92	C 64	7	92/8
Winzer	Atari ST	53	92/1
Wizardry 7	MS-DOS	94	92/2
Wizkid	Amiga	68	92/7
Wolfchild	Amiga	81	92/3

Titel	System	PW	Ausgabe
Wordtris	MS-DOS	54	91/12
World Class Rugby	Amiga	71	92/2
	C 64	67	
World Tennis Championships	MS-DOS	65	92/8
Wrestle Mania	Amiga	24	92/3
	C 64	22	
	MS-DOS	28	92/4
Zack	Amiga	28	92/5
	C 64	29	
Zone Warrior	Amiga	31	91/12

Videospiele

Titel	System	PW	Ausgabe
Adventure Island	Game Boy	71	92/5
Adventures of Golby	Game Gear	51	91/12
Aerial Assault	Game Gear	42	92/10
Alien Syndrome	Game Gear	69	92/6
Altered Space	Game Boy	62	92/10
Amazing Tater	Game Boy	82	92/5
Arcana	Super NES	70	92/10
Asteroids	Game Boy	59	92/5
Attack of the Killer Tomatoes	Game Boy	63	92/4
Awesome Golf	Lynx	71	92/2
Ax Battler	Game Gear	77	92/6
Basketbrawl	Lynx	56	92/6
Batman 2	Game Boy	72	92/8
Batman Returns	Lynx	52	92/8
Battletoads	Game Boy	60	92/3
Beast Warriors	Mega Drive	35	92/5
Beetlejuice	Game Boy	27	92/5
Berlin Wall	Game Gear	64	92/5
Bill & Ted	Game Boy	79	91/11
Blades of Steel	Game Boy	53	91/11
Blaster Master Boy	Game Boy	65	92/7
Boxxle 2	Game Boy	69	92/9
Buck Rogers	Mega Drive	78	92/5
Bulls versus Lakers	Mega Drive	56	92/8
Buster Ball	Game Gear	53	92/8
California Games	Nintendo	77	91/11
Cameltry	Super NES	52	92/9
Choplifter 2	Game Boy	77	92/1
Chuck Rock	Mega Drive	79	92/9
Corporation	Mega Drive	36	92/9
Crystal Warrior	Game Gear	77	92/8
Dahna	Mega Drive	41	92/4
Desert Strike	Mega Drive	82	92/6
Devil Crush	Mega Drive	77	92/1
Devilish	Mega Drive	38	92/7
Dick Tracy	Game Boy	54	92/3
Dinosaurs	Super NES	66	92/10
Double Dragon	Mega Drive	58	92/6
Double Dragon 2	Game Boy	74	92/2
	Mega Drive	38	92/3
Dungeon Master	Super NES	69	92/8
El Viento	Mega Drive	66	92/1
Elevator Action	Game Boy	47	92/5
Exile	Mega Drive	52	92/6
F-1 Circus	Mega Drive	40	92/5
F-1 Grand Prix	Mega Drive	34	92/5
F-22 Interceptor	Mega Drive	71	92/1
F1 Grand Prix	Super NES	35	92/8
Faceball 2000	Game Boy	64	92/4
Fantasy Zone Gear	Game Gear	68	91/11
Fatal Rewind	Mega Drive	73	92/1
Fighting Masters	Mega Drive	17	92/5
Fighting Simulator	Game Boy	46	92/5
Final Fantasy Legend 2	Game Boy	80	92/2
	Game Boy	81	
Final Fight Guy	Super NES	72	92/7
Fortified Zone 2	Game Boy	70	92/8

Titel	System	PW	Ausgabe
Game Gear Wars	Game Gear	79	92/3
George Foreman's KO Boxing	Game Gear	57	92/9
GG Aleste	Game Gear	79	92/4
Gleylancer	Mega Drive	79	92/10
Golden Axe 2	Mega Drive	74	92/3
Griffin	Game Gear	60	91/12
Halley Wars	Game Gear	51	92/2
Hard Drivin'	Lynx	51	91/11
Hatris	Game Boy	83	91/11
Hockey	Lynx	65	92/7
Home Alone	Game Boy	57	92/3
Hook	Game Boy	59	92/5
	Super NES	73	92/10
Hudson Hawk	Game Boy	53	92/9
Hydra	Lynx	58	92/6
Ishido	Lynx	79	91/11
Jewel Master	Mega Drive	60	92/1
John Madden Football '92	Mega Drive	81	92/3
Jordan vs. Bird	Game Boy	59	92/10
Kid Chameleon	Mega Drive	66	92/5
Kid Icarus	Game Boy	70	92/3
Konamic Golf	Game Boy	73	92/3
Last Resort	NEO GEO	89	92/7
Lemmings	Mega Drive	85	92/10
Lucky Dime Capers	Game Gear	79	92/3
Magical Guy	Mega Drive	74	92/8
	Super NES	59	
Marble Madness	Nintendo	76	91/11
	Mega Drive	67	92/3
	Game Gear	59	92/9
Mario Lemieux Hockey	Mega Drive	69	92/3
Marvel Land	Mega Drive	65	91/11
Masters of Monsters	Mega Drive	68	92/4
Mega Man 2	Game Boy	77	92/5
Mercs	Mega Drive	70	92/1
Metroid 2	Game Boy	72	92/3

KOSTENLOS
DIE
KREBS-
VORSORGE-
UNTERSUCHUNG

Dem Leben zuliebe. Deutsche Krebshilfe.

Alle Tips auf einen Blick

Nach der Liste mit sämtlichen Tests folgen nun unsere gesammelten Tips. Hier erfahrt Ihr, wann und wo wir einen Tip für ein bestimmtes Spiel veröffentlicht haben. Die Hilfen können Player's Guides, normale Tips, Cheats oder Paßwörter sein. Neben dem Namen des jeweiligen Spiels, dem System und der Ausgabe, verraten wir Euch noch die genaue Seitenzahl, um Euch kostbare Suchzeit zu ersparen.

Computerspiele

Titel	Seite	Ausgabe	System
3D Construction Kit Game	94	91/12	alle
Aces of the Pacific	87	92/10	MS-DOS
Airbus A320	73	92/6	alle
Alcatraz	71	92/7	alle
Alien Breed	75	92/6	alle
	66	92/9	Amiga
	72	92/4	alle
	86	92/5	Amiga
Amberstar	70	92/9	alle
	62	92/7	alle
	68	92/9	alle
Amnios	80	92/3	Amiga
Another World	75	92/4	alle
Apidya	62	92/4	Amiga
Apydia	77	92/10	alle
Armour Alley	80	92/10	alle
Baby Jo	62	92/4	alle
Back to the Future	81	91/11	alle
Bandit Kings of Ancient China	91	91/12	alle
Battle Isle	86	92/1	alle
Battle Isle Data Disk Vol. 1	62	92/8	alle
Birds of Prey	74	92/5	alle
Black Gold	70	92/6	alle
	70	92/5	alle
Blues Brothers	86	92/5	Amiga
	78	92/9	alle
Bug Bomber	79	92/4	alle
Builderland	85	92/2	alle
Bundesliga Manager	84	92/2	alle
Professional	84	92/2	alle
	64	92/8	MS-DOS
Cadaver 2 - The Payoff	86	91/12	alle
CASH	87	92/1	alle
Castle of Dr. Brain	82	92/4	alle
Celtic Legends	80	92/5	alle
Charly	66	92/3	Amiga
Chrome	78	92/7	alle
Chuck Yeager's Air Combat	98	91/12	alle
Civilization	78	92/2	alle
	82	92/6	alle
	86	92/5	alle
Clik Clak	74	92/8	Amiga
Commander Keen 1-6	75	92/9	MS-DOS
Conan the Cimmerian	70	92/8	alle
	70	92/6	alle
Conquest of the Longbow	69	92/4	alle

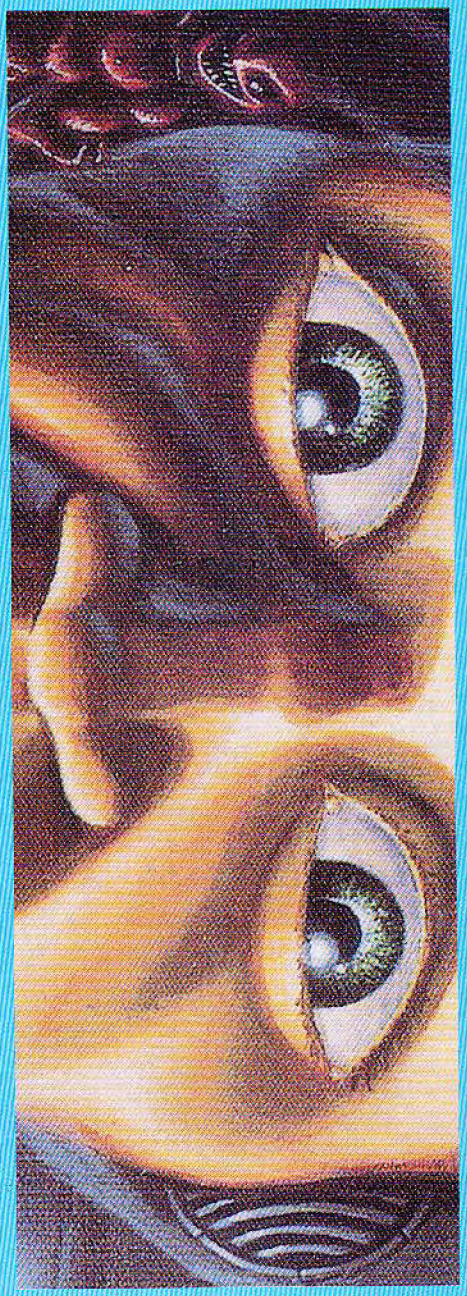
Titel	Seite	Ausgabe	System
Countdown	85	91/11	alle
Crime Time	94	91/12	alle
Darkman	103	91/12	C 64
Das schwarze Auge	70	92/10	MS-DOS
	88	92/10	alle
Death Knights of Krynn	94	92/1	alle
	95	91/12	alle
Deuteros	90	92/2	alle
Deuteros	96	92/1	alle
Die Drachen von Laas	90	92/1	alle
Double Dragon 2	93	91/12	alle
Double Dragon 3	84	92/4	alle
Dune	74	92/9	alle
Dynablaster	88	92/6	alle
Eco Quest 1 — The Search for Cetus	80	92/6	alle
Elf	94	92/1	alle
	87	92/2	alle
Elite Plus	78	91/11	alle
Elvira 2	75	92/8	alle
Epic	72	92/9	alle
	62	92/8	alle
Eye of the Beholder	65	92/4	alle
Eye of the Beholder 2	70	92/5	alle
	71	92/7	alle
Eye of the Beholder, Teil 5	106	91/11	alle
Eye of the Beholder, Teil 6	107	91/12	alle
Eye of the Beholder, Teil 7	114	92/1	alle
Eye of the Beholder, Teil 8	106	92/2	alle
Eye of the Beholder, Teil 9	91	92/3	alle
F-29 Retaliator	70	92/5	alle
	89	91/12	Amiga
Falcon 3.0	78	92/7	MS-DOS
Fascination	75	92/5	alle
Fire & Ice	76	92/9	alle
First Samurai	78	92/4	alle
Flight of the Intruder	96	91/11	alle
Formula One Grand Prix	82	92/5	alle
	75	92/6	alle
	62	92/7	alle
Gateway to the Savage Frontier	66	92/3	MS-DOS
Gateway to the Savage Frontier, Teil 1	90	92/4	alle
Gateway to the Savage Frontier, Teil 2	98	92/5	alle
Gateway to the Savage Frontier, Teil 3	98	92/6	alle
Gateway to the Savage Frontier, Teil 4	90	92/7	alle
Gateway to the Savage Frontier, Teil 5	90	92/8	alle
Gateway to the Savage Frontier, Teil 6	94	92/9	alle
Ghostbusters 2	79	92/4	alle
Global Effect	70	92/10	alle
Gobliiins	79	92/4	alle
Gods	90	91/11	alle
Gunship 2000	74	92/6	alle
	91	92/1	alle
Hägar	81	91/11	alle
Heimdall	78	92/5	alle
Hero Quest	79	91/11	alle
Hero Quest - Data Disk 1	74	92/3	alle
Hudson Hawk	77	92/5	C 64
Hunter	67	92/7	Amiga
Interchange	81	91/11	alle
Ishar	78	92/10	alle
Jim Power	66	92/9	Amiga
John Madden Football	74	92/9	Amiga
L'Empereur	79	92/6	alle

Titel	Seite	Ausgabe	System
Last Ninja 3	90	92/2	Amiga
Leander	72	92/7	alle
	84	92/4	Amiga
Leather Goddesses of Phobos 2	70	92/9	alle
Leisure Suit Larry 5	87	92/2	alle
Lemmings	94	91/12	Amiga
Les Manley: Lost in L.A.	80	92/7	alle
LHX Attack Chopper	84	91/11	alle
	94	92/2	alle
Locomotion	75	92/9	alle
Logical	103	91/12	alle
Lotus Turbo Challenge 2	90	92/2	alle
Lure of the Temptress	74	92/10	alle
Mad TV	78	92/5	MS-DOS
	83	92/5	alle
Magic Pockets	72	92/8	Atari ST
Martian Dreams	91	92/1	MS-DOS
	72	92/3	alle
Mega-Lo-Mania	91	92/2	alle
	68	92/7	alle
	88	92/5	alle
Megafortress	81	92/3	alle
Mercenary 3	84	92/6	alle
Microsoft Flugsimulator V4.00	78	91/11	alle
Midwinter 2	76	92/7	alle
	88	92/1	alle
Might & Magic 3	67	92/3	alle
	84	92/2	alle
	73	92/6	alle
Monkey Island 2	70	92/6	alle
	62	92/4	alle
Moonstone	70	92/6	alle
Nebulus 2	84	92/2	alle
Necronom	72	92/3	alle
Nova 9	80	92/5	MS-DOS
Oh No! More Lemmings	66	92/3	alle
Outzone	85	92/2	alle
Parasol Stars	67	92/9	alle
Pegasus	73	92/6	alle
	72	92/3	alle
Planet's Edge	69	92/9	alle
Police Quest 3	62	92/3	alle
Pools of Darkness	78	92/2	alle
Populous	94	91/12	alle
Populous 2	80	92/4	alle
Powermonger	94	92/2	alle
Psyborg	79	92/7	alle
Push Over	82	92/10	alle
	66	92/9	alle
Rainbow Island	102	91/12	alle
Realms	74	92/10	Amiga
Red Baron	93	92/1	alle
Return of Medusa	91	91/12	alle
Robin Hood	87	92/1	alle
Robocod	69	92/4	alle
	75	92/5	alle
Robocop 3	65	92/8	alle
	79	92/7	Amiga
Rodland	75	92/6	alle
	86	92/1	Amiga
Roger Rabbit	62	92/8	alle
Rolling Ronny	91	92/1	alle
	87	92/2	alle
Secret Weapons	70	92/6	MS-DOS
of the Luftwaffe	79	92/9	alle
	90	92/1	MS-DOS
Shadow Dancer	87	92/2	alle
Shadowlands	80	92/9	alle
Shanghai 2	96	91/11	alle
Shiftrix	89	91/12	alle
Sim Ant	74	92/5	alle
Sim Earth	89	91/12	alle
Sliding Skill	62	92/4	alle
Space Ace 2	79	92/6	alle

Titel	Seite	Ausgabe	System
Space Crusade	68	92/9	alle
Space M.A.X.	78	92/7	alle
Space Rogue	91	92/2	alle
Special Forces	74	92/8	alle
	75	92/9	alle
Speedball 2	70	92/7	alle
Spellcasting 201	71	92/4	alle
Spindizzy Worlds	66	92/3	alle
Spirit of Adventure	91	91/12	alle
Star Trek — 25th Anniversary	75	92/6	alle
Steigenberger Hotelmanager	80	92/5	alle
Supremacy	81	91/11	alle
	95	92/1	Amiga
Switchblade	64	92/4	alle
SWOTL-Zusatzdisk P-80 und He 162	65	92/8	alle
Teenage Mutant Hero Turtles	103	91/12	Amiga
Test Drive 2	103	91/12	alle
The Adventures of Willy Beamish	78	92/3	alle
The Crypt	78	92/6	alle
	65	92/4	alle
The Final Fight	70	92/5	Amiga
The Games: Winter Challenge	67	92/7	alle
The Oath	76	92/4	alle
The Secret of Monkey Island	90	92/2	alle
The Simpsons	85	92/2	alle
	83	92/10	alle
The Spy who loved me	81	91/11	alle
Think Cross	72	92/3	Amiga
Thunder Burner	72	92/3	Atari ST
Time Machine	103	91/12	Amiga
Timequest	82	91/11	MS-DOS
Titus the Fox	78	92/6	alle
	74	92/8	Amiga
Toki	98	92/1	alle
	96	91/11	Amiga
Treasures of the Savage Frontier	66	92/8	alle
Turrican 2	79	92/7	alle
	72	92/3	alle
Ultima 7	66	92/9	alle
	98	92/10	MS-DOS
Ultima Underworld	62	92/7	MS-DOS
	62	92/8	MS-DOS
	70	92/10	MS-DOS
Uncharted Waters	78	92/6	alle
	66	92/9	alle
	68	92/7	alle
Utopia	66	92/7	alle
	77	92/5	alle
Vroom	70	92/10	alle
	67	92/7	alle
Warlords	90	91/12	alle
Wing Commander 1+2	62	92/4	MS-DOS
Wing Commander 2	92	92/1	MS-DOS
Winzer	91	92/2	alle
Wizardry 4	104	91/12	alle
	102	92/1	alle
	85	92/2	alle
Wonderland	91	91/11	MS-DOS
World Class Leaderboard	88	91/11	alle
Wrath of the Demon	86	92/2	MS-DOS
Zarathrusta	96	91/11	alle

Videospiele

Titel	P/W	Ausgabe	System
A Boy and his Blob	101	91/11	Nintendo
A.P.B.	88	92/4	Lynx
Actraiser	106	92/1	Mega Drive
Adventrue Island	84	92/7	Game Boy
Arcus Odyssey	87	92/3	Mega Drive
Ax Battler	86	92/9	Game Gear
Batman 2	90	92/10	Game Boy
Battle of Olympus	104	91/11	Nintendo
	114	91/12	Nintendo
Battle Ping Pong	87	92/3	Game Boy
Blaster Master Boy	86	92/9	Game Boy
Bomber Boy	102	92/2	Game Boy
	106	92/1	Game Boy
Bubble Bobble	88	92/4	Game Boy
Bugs Bunny	109	92/1	Game Boy
Bulls versus Lakers	92	92/9	Mega Drive
Castle of Illusion	108	92/1	Game Gear
	108	92/1	Mega Drive
	108	92/1	Sega
	102	91/11	Sega
	102	91/11	Game Gear
	115	91/12	Sega
	115	91/12	Game Gear
Castlevania 2	116	91/12	Nintendo
	104	92/2	Game Boy
	84	92/8	Game Boy
Castlevania 4	87	92/3	Super NES
Choplifter 2	104	92/2	Game Boy
Codename Robocod	92	92/9	Mega Drive
	88	92/8	Mega Drive
Crystal Mines 2	86	92/7	Lynx
Desert Strike	86	92/9	Mega Drive
	82	92/7	Mega Drive
Devil Crash	87	92/7	Mega Drive
	112	92/1	Mega Drive
Double Dragon 2	86	92/4	Game Boy
Dynamite Duke	108	92/1	Mega Drive
EA Hockey	109	92/1	Mega Drive
El Viento	96	92/6	Mega Drive
F-22 Interceptor	86	92/4	Mega Drive
F-Zero	104	91/11	Super NES
F1 Race	84	92/3	Game Boy
Fastest 1	112	92/1	Mega Drive
Fearytale Adventure	112	92/1	Mega Drive
Final Fantasy Legend 2	88	92/7	Game Boy
Final Fantasy Legend 2 Teil 2	92	92/5	Game Boy
Final Fantasy Legend 2 Rollenspiel	85	92/4	Game Boy
Fish-Dude	111	91/12	Game Boy
Fortified Zone	85	92/3	Game Boy
Fortress of Fear	112	92/1	Game Boy
Gaiares	104	92/2	Mega Drive
GG Aleste	90	92/9	Game Gear
	93	92/5	Game Gear
GG Shinobi	98	92/2	Game Gear
Golden Axe 2	86	92/7	Mega Drive
Gradius 3	112	92/1	Super NES
	94	92/6	Super NES
Hellfire	87	92/3	Mega Drive
Home Alone	96	92/5	Super NES
Hyperzone	88	92/7	Super NES
James Pond	116	91/12	Mega Drive
Kid Chameleon	90	92/10	Mega Drive
Kid Icarus	88	92/7	Game Boy
Lakers vs. Celtics	85	92/7	Mega Drive
Lemmings	85	92/8	Super NES
	86	92/9	Super NES
M1-Abrahams Battle Tank	82	92/7	Mega Drive
Magic Sword	96	92/10	Super NES
Marvel Land	86	92/3	Mega Drive
	102	92/2	Mega Drive

Titel	P/W	Ausgabe	System
Master of Monsters	116	91/12	Mega Drive
Mega Man 2	86	92/7	Game Boy
Mickey Mouse 2	108	92/1	Game Boy
Mickeys Dangerous Chase	112	92/1	Game Boy
Might & Magic	103	92/2	Mega Drive
Monopoly	87	92/8	Game Boy
Moonwalker	111	92/1	Mega Drive
Motorcross Maniacs	110	92/1	Game Boy
Ms. Pac-Man	86	92/3	Lynx
Mystical Ninja	102	92/2	Super NES
	82	92/7	Super NES
Nemesis	94	92/5	Game Boy
Ninja Gaiden	92	92/5	Game Boy
	86	92/3	Game Gear
Nobunaga's Ambition	100	91/11	Game Boy
Out Run	108	92/1	Mega Drive
	85	92/4	Mega Drive
Parodius	112	92/1	Game Boy
Phelios	116	91/12	Mega Drive
Power Mission	112	92/1	Game Boy
Prince of Persia	94	92/6	Game Boy
	82	92/7	Game Boy
Probotector	86	92/8	Game Boy
Quak Shot	88	92/3	Mega Drive
	104	92/2	Mega Drive
R-Type	110	92/1	Game Boy
Road Blasters	86	92/3	Lynx
Road Rash	88	92/4	Mega Drive
Robocop	109	92/1	Game Boy
Rockman World	104	92/2	Game Boy
Roger Rabbit	95	92/5	Game Boy
Rolling Thunder 2	95	92/5	Mega Drive
	88	92/4	Mega Drive
Shi Kin Joh	86	92/9	Mega Drive
Skate or Die	108	92/1	Game Boy
Skweek	95	92/5	Game Gear
Snake Rattle'n'Roll	116	91/12	Nintendo
Sol Feace	96	92/6	Mega Drive
Solar Jetman	111	91/12	Nintendo
Solomon's Club	111	92/1	Game Boy
Sonic the Hedgehog	98	91/11	Mega Drive
Spanky's Quest	90	92/9	Game Boy
Speedball 2	85	92/7	Mega Drive
Splatter House 2	90	92/10	Mega Drive
Star Trek	82	92/7	Game Boy
Starflight	94	92/6	Mega Drive
Steel Empire	96	92/10	Mega Drive
Super Adventure Island	96	92/6	Super NES
Super ALeste	93	92/10	Super NES
Super Contra	90	92/10	Super NES
	82	92/7	Super NES
	90	92/6	Super NES
Super Dunk Shot	96	92/10	Super NES
Super Fantasy Zone	86	92/8	Mega Drive
	94	92/6	Mega Drive
Super Fire Pro-Wrestling	87	92/7	Super NES
Super Formation Soccer	82	92/8	Super NES
Super Ghouls 'n' Ghosts	98	92/2	Super NES
	85	92/4	Super NES
Super Hydlide	108	92/1	Mega Drive
Super League	85	92/3	Mega Drive
Super R-Type	92	92/5	Super NES
	106	92/1	Super NES
Super Smash TV	82	92/7	Super NES
	90	92/9	Super NES
Sword of Hope	111	91/12	Game Boy
Teenage Mutant Hero Turtles 2	111	91/12	Nintendo
The Addams Family	96	92/10	Super NES
	88	92/8	Super NES
The Lucky Dime Capers	96	92/10	Game Gear

Titel	P/W	Ausgabe	System
The Simpsons	109	92/1	Nintendo
Tiny Toons	88	92/9	Game Boy
Toejam & Earl	94	92/5	Mega Drive
Top Racer	82	92/8	Super NES
Turrican	95	92/5	Mega Drive
	88	92/4	Game Boy
	88	92/8	Game Boy
Turtles 2	94	92/6	Game Boy
Viking Child	96	92/5	Lynx
World Cup Soccer	102	92/2	Game Boy
Wrestleball	108	92/1	Mega Drive
Y's 3	90	92/10	Super NES
	84	92/8	Mega Drive
Zelda 3	86	92/4	Super NES
	96	92/5	Super NES